

ESPECIAL STAR FOX
CLUB
Nintendo®
11
CURSO
Nintensivo®
• THE LEGEND OF ZELDA
A LINK TO THE PAST
• RIVER CITY RAMSON
• BART vs.
THE JUGGERNAUTS
• SUPER MARIO KART
GALVARINO 93
ANALIZA A:
• ROBOCOP III
UN VISTAZO A:
• BIONIC COMMANDO
ESPECIAL
• STREET FIGHTER II
DHALSIM
Chile $ 900
09307
7 806640 035012


ROMPE EL CASCARON DE YOSHI
Y DEFIENDETE DE LA INVASION AEREA.
GARANTIA NINTENDO
Nintendo
GARANTIA NINTENDO
SUPER MARIO BROS. 3
Preparate para enfrentar un desafío totalmente nuevo, de acción rápida y emocionante. Goombas, Bloobers y Boobuddies caerán del cielo para invadirte y conquistarte. Defiéndete hasta vencerlos junto a Mario y Yoshi, el simpático dinosaurio que sale del cascarón para ayudarte y aumentar tu puntaje.
TOMA EL CONTROL DE PODER.
TOMA EL CONTROL DE NINTENDO.
Nintendo M.R.
CHILE H. BRIONES S.A.- AV. LAS AMERICAS 585 CERRILLOS TEL: 5579357 FAX 5576509 SANTIAGO• H. BRIONES IQUIQUE S.A. - MANZANA 11, GALPON 13, ZONA FRANCA - TEL: (057) 421553 - 428719 FAX:(057) 429406. • H. BRIONES ARGENTINA S.A.- AV. CORDOBA 1539 1-A TEL: (541)8127322 - 428669 FAX: (541)8127322 BUENOS AIRES.

EDITORIAL



En todo este tiempo hemos recibido muchas cartas preguntándonos porqué publicamos más cosas de Super NES que de NES y Game Boy. Primero que nada, queremos decirles que no ha sido nuestra intención, es sólo que como revista que somos, debemos mantenernos al día con los lanzamientos del mercado de los videojuegos y estar acorde con las nuevas tendencias. Son precisamente las compañías productoras de éstos las que están más abocadas a promocionar sus productos para Super NES que para los otros sistemas. Es decir Super Nintendo es su hijo menor y debe recibir más ayuda para crecer y fortalecerse que sus hermanos mayores, NES y Game Boy, los cuales están absolutamente bien establecidos y solidificados. Pero no deben preocuparse, ya que que no por esta razón vamos a dejar de hablar de estos dos últimos sistemas. Sin ir más lejos, en este número estamos publicando información y Cursos Nintensivos de "River City Ramson", "Maniac Mansion" y "Bart vs. the Juggernauts", de NES y Game Boy, respectivamente. También recibimos una carta preguntándonos si era cierto que a finales de este año se iban a dejar de fabricar juegos para el NES. Todo lo que podemos responder es que ninguna de las compañías con las cuales mantenemos contacto nos ha dado tal información. Eso sí, la gran mayoría de ellas nos han anunciado sus lanzamientos para este año y la mayor parte de ellos (por no decir el 80%) son para el sistema Super NES. De todas formas, cualquier información oficial que recibamos al respecto la publicaremos inmediatamente. Así que a no alarmarse y a esperar nuestro próximo número.

¡Hasta la próxima!



SUMARIO

REVISTA CLUB NINTENDO
EDICION 2/7 Nº 11
JULIO 1993
Revista Coeditada entre

Productos y Equipos Internacionales, S.A. de V.A.

Director General
Teruhide Kikuchi

Director de Administración
Jorge Stone

Director Editorial
Gustavo Rodríguez
José Sierra

Producción
Network Publicidad

Diseño
Francisco Cuevas

Investigación
Jesús Medina
Adrián Carvajal

Distribuidora Latinoamericana de Publicaciones S.A. (Dilapsa)

Departamento Editorial

Editor
Jorge Barrera S.

Diseño en Computación
Helio Gaiaz G.

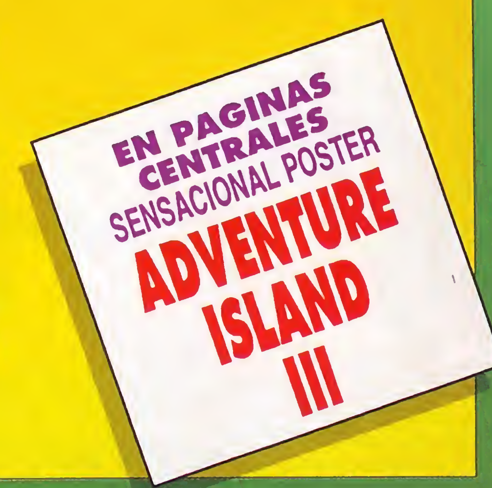
Colaboradores (Trucos y Secretos)
Mirko Alburquerque
Cristián Steilen
Francisco Mejías
Ricardo Rodríguez
Juan Eduardo Trujillo

Revista mensual editada y publicada por Editorial Andina S.A., Av. El Golf Nº 243, Santiago, Chile. Representante Legal: Julio Poblete Bennett. Gerente de Ventas: Claudia Vidal. Ejecutiva de Cuentas: Verónica Espinoza. Gerente de Producción: Fernando Ureta. Cordinación: Iván Avila., Editorial Vanidades S.A., Perú Nº 263, Buenos Aires, Argentina. Editor Responsable: Carlos Alberto Magurno. Distribuidores: Chile, Distribuidora Alfa S.A., Argentina, distribuidor en Capital: Vaccaro Sánchez y Cía. S.A., Moreno Nº 794 (1091), Buenos Aires. Distribuidor en interior: Distribuidora de Revistas Bertrán S.A.C., Santa Magdalena Nº 541 (1277), Buenos Aires. Impresa en Chile por Antártica S.A., en Julio 1993. Chile recargo por flete (I, II, XI, XII Regiones) $15

Nintendo

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM





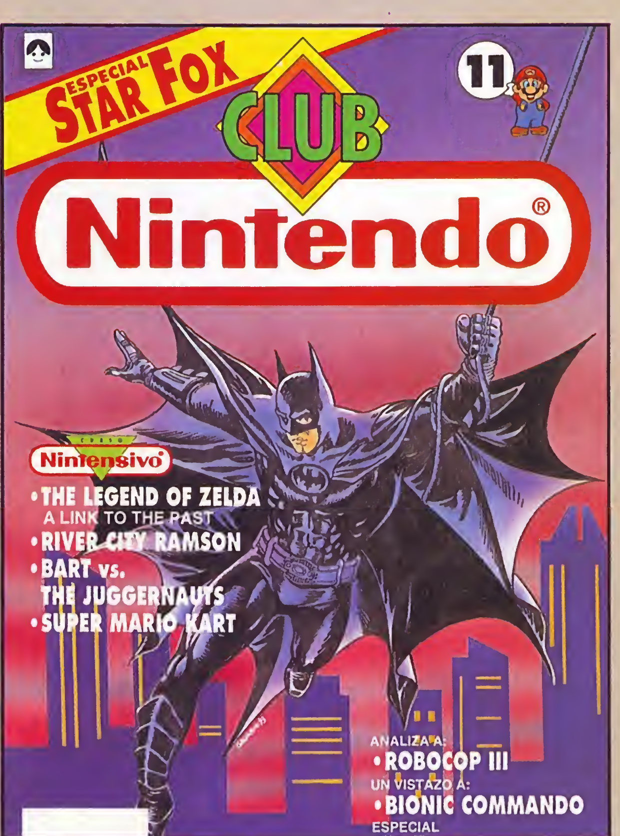


COMERLAS DESPACIO...IMPOSIBLE!

NUESTRA PORTADA

El hombre murciélago regresa más preparado, más fuerte y listo para defender Ciudad Gótica. La acción es mucho más intensa que sus versiones anteriores, pero nuestro personaje también cuenta con nuevos movimientos que harán más ágil y emocionante el juego.

Konami es ahora quien pondrá en tus manos y en tus sistemas de Nintendo, el Regreso de Batman, con gráficos mejorados y un manejo que facilitará tu labor de defensor de la paz y la justicia.



Gatúbela y el Pingüino, acérrimos rivales de Batman, se presentan a lo largo de 6 largos y espectaculares niveles para tratar de dominar Ciudad Gótica, acompañados de infinidad de secuaces que te harán la vida difícil.

Tú deberás aventurarte en las tinieblas de la noche y con ayuda de tus bati-accesorios intentar derrotarlos y destruir sus planes malévolos.

Todos los habitantes de esta ciudad esperan con ansiedad tu ayuda ¡No los abandones!

BATMAN™ RETURNS



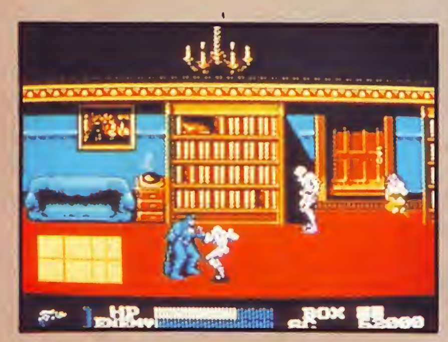
¿Tienes licencia de conducir? porque aquí deberás manejar el Batimóvil.



Aquí se demuestra la agilidad del hombre-murciélago.

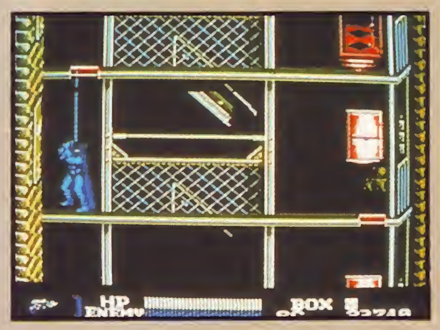


Hasta en época navideña continúan los ataques.



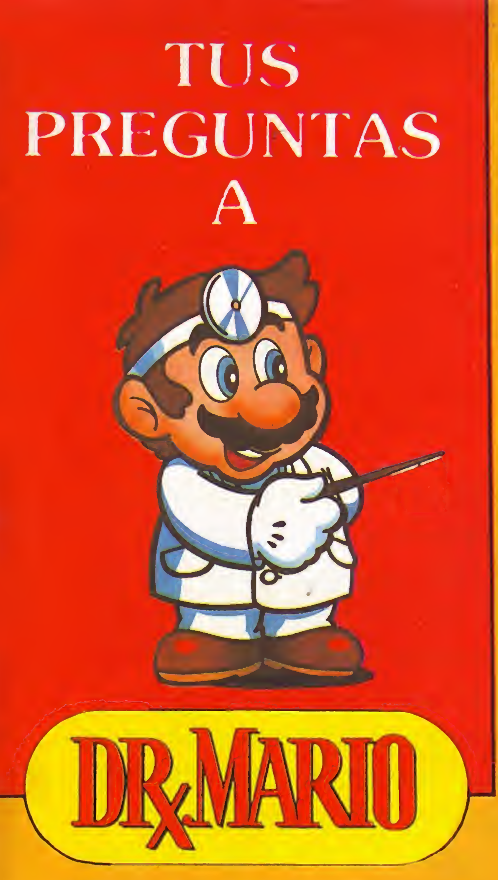
¡Cuidado, esta vez son más ágiles!

El final de Batman Returns será emocionante y tú deberás estar ahí para vivirlo. ¡Encapúchate y a jugar!



Con el Batigancho podrás trepar a cualquier sitio.

TUS PREGUNTAS A



Si la revista Club Nintendo tiene agentes secretos, ¿cómo puedo serlo yo?

PATRICIO RUDOLFI

La revista tiene agentes secretos y otros no tanto, es decir, que los lectores que hayan descubierto trucos especiales, los pueden enviar a la revista para publicarlos. Si tú, tienes algún secreto, escríbenos con un título que diga "DESCUBRIMIENTO", así nuestros expertos los clasificarán y si califican, serán publicados con tu nombre real o el secreto que tú indiques.
Por ejemplo, nos sorprendió el truco de Erik Wendel Hernández Martínez, quien descubrió el truco de Street Fighter II para que cualquier personaje pelee contra sí mismo y de igual color.



Este descubrimiento es en verdad, sorprendente y aunque lo recibimos hace mucho tiempo atrás, sólo hasta este mes pudimos publicarlo, pero sin duda es super exclusivo.

Ultimamente han descuidado Game Boy y deberían incluirlo más. También hablen de los clásicos.

LEONARDO MORETTO

Recuerda que la revista se hace de acuerdo a lo que los lectores nos piden. Por ejemplo, recibimos muchas cartas preguntando por Maniac Mansion y River City y aquí lo tienes. Trataremos de hablar más de Game Boy.

Aunque no lo crean toda la familia, incluyendo mi marido, juega Nintendo, aunque no los mismos juegos. Estamos muy mariados con Milon`s Secret Castle, Maniac Mansion y Shadow Gate. Esperamos que nos puedan ayudar. Créanme que somos muchos los adultos a los que nos gusta el Nintendo, aunque no seamos tan buenos como nuestros hijos.

MARIANA VELIZ G.

¡Claro que lo creemos! En esta revista también hay adultos y nos encanta jugar a todos. En este número encontrarán varias respuestas a sus preguntas.
P.D. ¡Viva la familia!

Felicito a la revista por sus consejos y por su nueva estrategia de no decir cómo terminar el cartucho sino de llevarnos hasta el final y ahí echar mano de nuestra habilidad. ¡Felicidades!

HERNAN IBEROA

Efectivamente así lo iniciamos con T.M.N.T IV.



No es que no sepamos cómo vencer a Krang y a Destructor, lo que pasa es que no queremos quitarle todo el sabor al juego. Sentimos la obligación de hablar lo más posible, pero ya no queremos dar hasta cómo terminarlo. Será bueno conocer la opinión de todos nuestros lectores ¿Debemos dar las estrategias finales o no? Especialmente en juegos nuevos. Porque por ejemplo Irving Zahedy Peña es otro lector que opina lo contrario. Nuestros lectores tienen la palabra.

Quisiera decirles que es buena idea la de poner 2 pósters por

revista, pero sería mejor ponerlos por separado, y no uno detrás de otro.

AMANDA FRETES C.

Varias cartas nos han recomendado lo mismo aunque tiene una razón de ser. Si tenemos los pósters separados, los reversos contendrían información editorial que no deseamos que arranques de tu revista y a nuestros anunciantes tampoco les interesaría colocar su publicidad ahí, y gracias a estos anuncios la revista puede mantener este precio. De otra forma tendría que costar más.

Vi que en Final Fantasy se encuentran sus nombres y quisiera saber si de ahí los sacaron.

DIEGO CORDOBA F.

Al igual que en Castlevania IV o Zelda III, por poner sólo unos ejemplos, al jugar algunos cartuchos tienes que registrar tu nombre y nosotros registramos los nuestros.



En la revista mencionaron que el CD-ROM será superior al Super NES, yo he pensado vender mi Super NES para comprar el CD-ROM en 1993.

HUMBERTO FERNANDEZ L.

¡No! No lo hagas. El CD-ROM se adaptará al Super NES; es un accesorio, por decirlo así, que complementará al Super NES. Hace algunos meses atrás en el WINTER CES, en Las Vegas, obtuvimos mucha información interesante que te entregaremos más adelante.

Quisiera saber cuál es el verdadero nombre del personaje que todos conocemos como Super Mario Bros. ya que me he dado cuenta de que esta frase al traducirla al español, significa "Los Super Hermanos Mario".
En tal caso Luigi se llama Luigi Mario. Luigi sería pués el nombre y Mario el apellido, ¿y qué del hermano de Luigi?,



¿no tiene nombre o se les olvidó ponérselo?

VERONICA LASSARTE

¡Que buena pregunta!, el personaje se llama Mario y el juego Super Mario Bros., que sería la forma de identificar a los dos hermanos mencionando al más famoso o al más grande. Además, los videojuegos no se caracterizan por ser muy coherentes. ¿No opinas así?

Me da mucho gusto que lean mi carta y me es indiferente que la publiquen, ya que se que hay otras cartas mejores que la mía. Pongan más retos de mario, ya que así averiguamos los lectores, más trucos.

PEDRO FRUGONE

Para Club Nintendo todas las cartas son importantes; dos retos por revista creemos que son suficientes, pues la persona que clasifica las cartas por S.O.S., Mariados, preguntas, sugerencias y por supuesto retos, tiene que corroborar que estén correctos. Además, como bién lo indicas, los retos sirven para que los lectores descubran por sí mismos nuevas cosas en sus cartuchos, como por ejemplo en Blanka contra Blanka electrificados se descubrió más de una forma de lograrlo.

Quiero felicitarlos por el buen lenguaje de videojugador a videojugador en el que hablan.

MAURICIO CH.

Así es, gracias, y es que esta revista no está hecha ni para niños ni para adultos, sino para videojugadores.
¿O no?

Quisiera que publicaran más información sobre el juego Star Fox.

JUAN FCO. ORDOÑEZ

En este número continúa el especial del número anterior sobre Star Fox, con toda la información que tu necesitas.

Felicitaciones por su revista, ya que me ha servido bastante y es muy entretenida. Mis preguntas son sobre "Street Fighter", ya que me interesó mucho lo que apareció en la revista nº 8, en los cuadros de la página 13. ¿Cómo puedo cambiar el color de los trajes de los personajes?, ¿Cómo puedo hacer que jueguen Blanka vs. Blanka, Dhalsim vs. Dhalsim, etc?. Nesecito un truco para The Legend of Mystical Ninja y en especial me gustaría saber más sobre accesórios para NES y Super NES.

ARIEL BUGGLIETTO

La verdad no es fácil encontrar su revista, ya que si no la conseguía los primeros días de aparición en los puestos de revistas, tenía que ir de puesto en puesto buscándola, y batallaba más que para acabar con algún jefe, pero descubrí que en algunas tiendas de venta de juegos era más fácil encontrarla. Hasta he llegado a encontrar números atrasados, pero ahora, gracias a las suscripciónes ya no me voy a perder ni un número.

En este número estamos publicando el gran truco para poder jugar jugador contra el mismo jugador en Street Fighter II. Con respecto a The Legend of Mystical Ninja, en nuestra Página Passwords, te damos passwords para cada etapa de este magnifico juego. Y para saber más de los nuevos accesórios para Nintendo, sólo observa nuestra sección "La Bola de Cristal", ¡Está fabulosa!.

FABIANA LOPEZ M.

Estudio el último año de colegio. Antes ya había escrito otra carta pero no hicieron mención de ella. Quisiera saber por que no crean un adaptador de Super NES a NES, puesto que la tecnología está muy avanzada.

JORDAN ARANGO C.

Recibimos cientos de cartas al mes y no podemos responder a todas, muchas ya han sido respondidas antes, como por ejemplo lo que ahora tu nos preguntas. El NES fue creado ya, hace varios años y la tecnología del Super NES es mucho más avanzada y no puede haber adaptadores. En Joe & Mac, que salió primero para Super Nes y luego para NES, tuvo que realizarse otro programa. Se pensó en hacer crecer el Super NES y no reemplazarlo, es decir, el CD-ROM es un accesório que se agrega para no tener que cambiar el sistema.

Quisiera que me dijeran cómo se pronuncia el nombre del personaje de Street Fighter II, Guile y ojalá se amplíe la sección de "Tus preguntas a Dr. Mario".

ANGELLO GUAJARDO

En inglés se pronuncia "Gail". Ahora, con respecto a Dr. Mario, fueron tantas las cartas que recibimos que en esta ocasión dedicamos tres páginas completas, además de haber reducido el título de la sección para poder incluir el mayor número de ellas. Hasta los rombos de separación entre respuestas son más chicos. Nuestro esfuerzo por cumplirle a los lectores es permanente.

¿Son ciertos los rumores de que Chun li puede lanzar sus brazaletes, Guile se saca una pistola, Dhalsim puede poner su cabeza en su pie para dar una patada y que E. Honda puede meterse al baño para recuperar su energía?

ALVARO AREVALO C.

ARTURO ROSALES S.

ULISES NINIZ ISLAS

RICARDO GODINES P

ISMAEL REDOLES

RICHARD CUETO G.

Otra vez una revista americana estaba haciendo bromas como la de Sheng Long. Todo esto no es más que un cotorreo que a veces confunde a los lectores, especialmente a los que no dominan el inglés, incluso se publicaron fotos realizadas con aparatos profesionales. Nosotros hicimos algo parecido, pero con Mario Paint, donde Guile no tiene ya energía en el segundo 98, pero no lo hicimos para confundir, sino para mostrar lo que se puede lograr con Mario Paint.



CURSO Nintensivo

Zelda III y todos nuestros lectores han esperado un largo mes para ver terminada esta segunda parte, así que dejémonos de detalles y empecemos.



Lo último que hicimos en la primera parte fue obtener el martillo mágico y ahora, antes de ir al castillo 2, podemos dirigirnos a la casa del Blacksmith al este de la Villa Kakariko. Ahí deberás golpear con el martillo el tronco, luego déjate caer al pozo y dentro de él usa tus polvos mágicos en la estatua verde.➻

↞Al sureste del castillo de la obscuridad está un camino bloqueado por barras moradas, clávalas con el martillo para seguir avanzando.

Antes de entrar al segundo castillo podemos ir al bosque que indica la primera foto y allí encontraremos a un muchacho que te dará una pala; con ella busca la flauta de este muchacho en el mismo bosque, pero en el mundo normal. Al encontrarla úsala frente a la Rosa de los Vientos en la Villa Kakariko, así podrás liberar al que te transportará a varios lugares.➻

Swamp Palace











1. Hasta que elimines a todos los enemigos aparecerá la llave.
2. Mapa.
3. Toma la llave que está bajo la calavera antes de accionar la llave del agua.

↞4. Empuja este bloque para obtener la brújula.

5. Cuando agarres esta llave regrésate para usarla en "6"; ahí activa el switch para que sea más fácil, pero después déjalo en color naranja, además de abrir la llave del agua.





7. Déjate caer por el orificio de la derecha y así llegarás al cuarto donde está la gran llave.➻

↞8. Con la llave dirígete hacia el gran tesoro: El Hookshot. Con este implemento podrás llegar a la puerta que está un poco más adelante, usando para ello el Hookshot en las calaveras. La llave para la puerta se encuentra al lado derecho del cuarto.

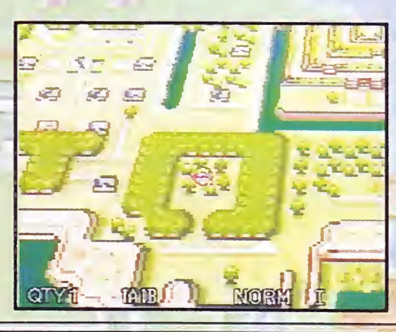
Para obtener la Magia de Bonbos usa tu espejo en el lugar que indica la foto (al oeste del segundo castillo). No olvides descifrar el monolito con el libro de Mudora.







Antes de entrar al segundo castillo debes abrir la llave del agua del mismo castillo, pero del Mundo de la Luz.







9. Empuja la estatua sobre el botón amarillo para que las puertas permanezcan abiertas; en este cuarto te recomendamos ir primero por la segunda puerta.
10. La entrada para seguir avanzando se encuentra detrás de la caída de agua que indica la foto.
11. Para eliminar a este enemigo separa a los pequeños seres que cubren su cuerpo con el Hookshot y dales con la espada. Una vez que los elimines a todos se empezará a mover sin seguir un orden ¡debes darle 8 flechazos para así eliminarlo!









Aprovechando que ya tienes un buen nivel de corazón puedes intentar tomar el Cane of Byrna que se encuentra en una cueva, exactamente debajo de la primera conexión entre el Mundo Obscuro y el mundo normal. Trata de llevar al menos 2 jarras con hadas o poción para la energía, ya que el camino está lleno de picos.

Con el Hookshot podrás avanzar a los lugares que no tenías acceso anteriormente en el Mundo Obscuro, usándolo donde te indicamos en la foto.





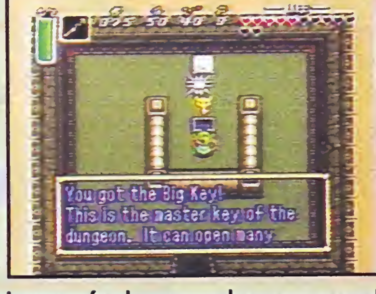
SKULL WOODS



En este castillo las entradas están dispersas en los bosques perdidos.➸

1.Cuando agarres la brújula el piso cambiará automáticamente.





⇠2.Debes tener cuidado con los Wall Master, ya que si te agarran te regresarán al principio del laberinto.
3.Aquí mueve la estatua para poder asegurar el switch y seguir avanzando.
4.Gran llave. ➸

5.Para tomar el gran tesoro déjate caer por el agujero que indica la foto, luego toma las primeras estrellas y después haz un hoyo, en el lugar que indica la segunda foto, para activar un seguro que te abrirá camino al gran tesoro Fire Rod.









⇠6.Tú puedes alcanzar la puerta rebotando en la pared al hacer un Dash Attack.

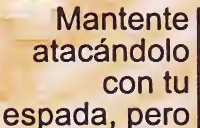
7.Con el Fire Rod abrirás un camino para entrar al resto del laberinto, si lo usas donde te indicamos. ➸





⇠8. Para abrir la puerta prende los 4 incensarios, pero primero elimina a todos los enemigos; a los tres primeros los puedes prender con la lámpara y al último con el Fire Rod.

ENEMIGO SKULL WOODS



Mantente atacándolo con tu espada, pero ten mucho cuidado pues el piso se mueve y los picos comenzarán a rebotar de un lado al otro, además de que esta gran mariposa te atacará con disparos que se dividen en tres.➸





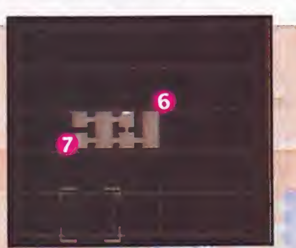
En el Mundo de la Luz, donde indica la foto del mapa, encontrarás "The Pound of Happiness", y ahí cada vez que arrojes 100 rupias aparecerá Venus, la Reina de las Hadas, quien te dará a escoger si quieres cargar más bombas o más flechas. Repite esto hasta que llegues al máximo que son 50 bombas y 70 flechas.

THIEVES TOWN

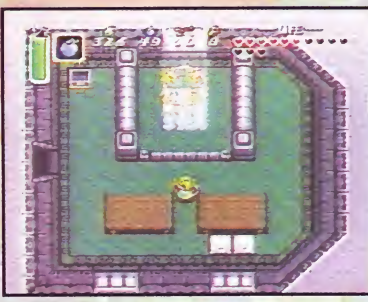
Para abrir la entrada de este castillo debes accionar el tridente de la Gárgola. ↓









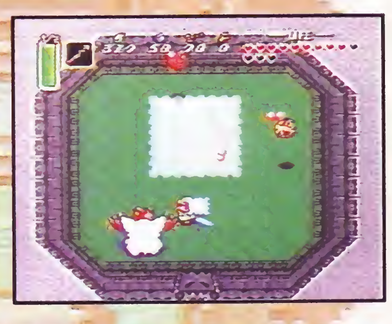


1.Mapa.
2.Brújula.
3.Gran llave.
←4.Al llegar a esta parte arroja una bomba donde indica la foto.
5.Activa este switch y déjalo en azul.
6.Una vez hecho el agujero que te mencionamos en "4", rescata a esta muchacha y llévala al cuarto donde se supone está el jefe.
7.Gran tesoro: Titans Mitt.

ENEMIGO THIEVES TOWN

Al tocar la muchacha la luz del sol se convertirá en un horrible monstruo, entonces golpea su cuerpo con la espada y después de algunos golpes se desprenderá de él una cabeza; sigue golpeando su cuerpo hasta que salga otra cabeza y esquiva ahora ambas cabezas para seguir golpeando el cuerpo hasta que lo elimines.→

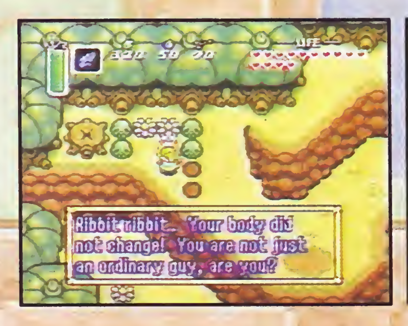


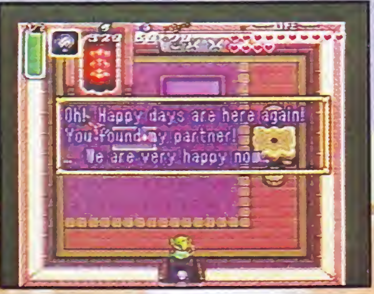


El Titanis Mitt te dará la posibilidad de encontrar más cosas, por ejemplo: En el Mundo de la Luz podrás obtener la capa mágica en el cementerio, quitando las piedras de la tumba que indica la foto, y después realizando un Dash Attack contra ella.→



En el Mundo de la Obscuridad podrás encontrar al compañero del herrero en la salida de abajo de la Villa de Outcasts (por donde se encuentra la librería del Mundo de la Luz). Al hablar con él te pedirá que lo lleves con su compañero, entonces usa el espejo para ir al Mundo de la Luz y llevarlo. Una vez que estén juntos los 2 herreros podrán hacer más poderosa tu espada.







ICE PALACE

La entrada a este lugar se encuentra levantando la roca afuera de The Pound of Happiness.

















1.Brújula

2.Activa el switch para que puedas pasar, pero deja una bomba para que después de haber pasado cambie de color y sigas avanzando haciendo un hoyo más arriba.

3.Para abrir la puerta tírale la lengua a la estatua. En este cuarto encontrarás además un mapa.



4. Gran llave.

5. Haz un agujero en el piso de este cuarto para alcanzar el gran tesoro The Blue Mail, el cual reducirá el daño que recibes a la mitad.

6. Una vez que llegues a este cuarto golpea el switch y déjalo en azul; ahora regrésate hasta "7" y déjate caer por el agujero. Al llegar al cuarto que indica la foto empuja el bloque azul de abajo y déjate caer junto a él; ahora sólo ponlo sobre el switch para mantener abierta la puerta.







ENEMIGO ICE PALACE

Atácalo con el Fire Rod y mantente en movimiento para evitar que te den los cubos de hielo que caen; al destruir el hielo que lo protege se dividirá en tres ojos que vuelan, atácalos con tu espada hasta que los elimines.

MISERY MIRE





Para llegar a este castillo debes ir al Mundo de la Luz y tocar la flauta; al llegar el ave escoge que te lleve al "6" y ahí encontrarás el camino a Misery Mire. Para abrir el palacio usa la magia de Ether en donde indica la segunda foto.





1. Para que te de tiempo de pasar, usa el gancho aquí.

2. Activa el switch y déjalo en azul.

3. Mapa.



4. Prende los incensarios de este cuarto para que se abra la puerta de arriba.

5. Brújula.

6. Prende los 4 incensarios de estos dos cuartos para abrir camino y después déjate caer por donde indica la foto para que obtengas la gran llave.



7. Gran tesoro Cane of Somaria.

8. Usa el Cane of Somaria en el switch para que la puerta permanezca abierta.



ENEMIGO MISERY MIRE

Primero destruye los pequeños ojos que lo protegen (ten cuidado y no te metas al líquido verde que está a su alrededor). Cuidado cuando se asome el gran ojo, ya que te disparará un gran rayo. Cuando el gran ojo comience a rebotar de un lado a otro, dale con tu espada (de preferencia cargando poder) hasta que lo elimines.





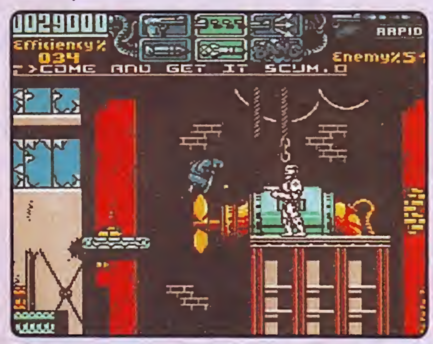


En el próximo número (sección S. O. S.) presentaremos el gran final de Zelda III, pero mientras tanto ¡suerte!



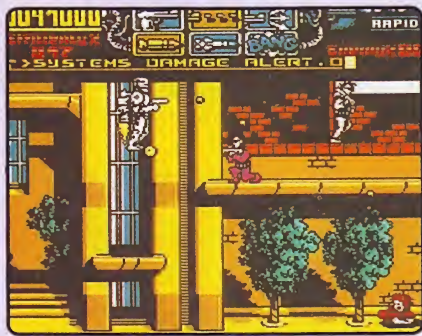
ROBOCOP 3

¡Al fin la OCP se salió con la suya! La ciudad de Detroit le debe tanto que ha tomado el poder y sus planes son los de destruir esta legendaria ciudad para poder construir la Ciudad Delta, un viejo sueño de la OCP que parece ser se cumplirá.



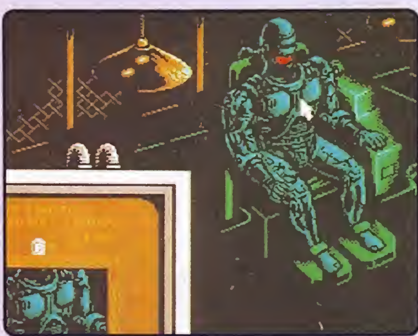
Robocop deberá usar toda su habilidad al luchar contra este ninja.

Sin embargo, los habitantes de los barrios bajos se niegan a ser desalojados, así que la OCP empezó a utilizar métodos poco ortodoxos como terrorismo y vandalismo. En respuesta, y como uno de los objetivos de Robocop es proteger a gente inocente, se ha vuelto en contra de quienes lo crearon, es decir, ahora es un renegado.



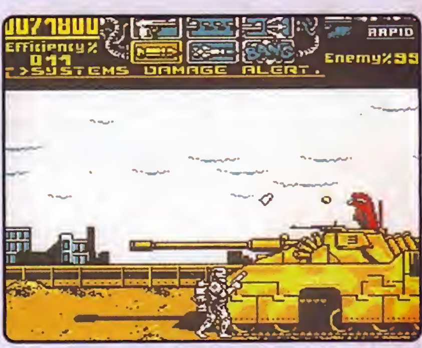
En las escenas 3 y 4 Robocop estará equipado con un cohete.

En este juego nuestro metálico héroe, Robocop, deberá destruir a los robots Kanemets que la OCP diseñó para apoyar sus diabólicos planes.



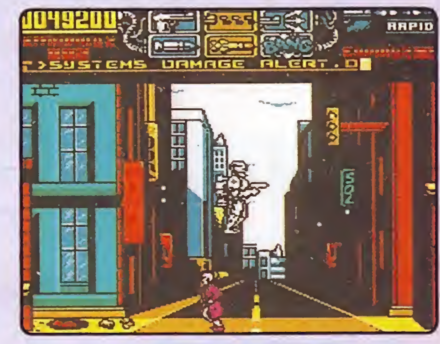
Debes tratar de mantener todas las partes del cuerpo en buen estado para un mejor manejo.

La acción se desarrolla a lo largo de 5 escenas durante las cuales Robocop debe avanzar para al final luchar contra un terrible jefe. El modo de juego es muy similar a los anteriores en que nuestro personaje se ve de lado, aunque en este juego la movilidad de Robocop ha mejorado muchísimo.



Este tanque tratará de impedir que Robocop llegue al edificio de la OCP.

La dificultad es alta debido a que los enemigos te atacarán con todo tipo de armas, siendo difícil evitar que te den, además de que sólo cuentas con 3 Continues y una vida en cada uno de estos.



Esta vez Robocop se enfrenta a una de sus más difíciles misiones..

A lo largo de las escenas encontrarás muchas cosas que te servirán como son los restauradores de energía (efficiency), modificaciones a las armas y misiles (W), así como tanques reparadores de daños, los cuales usarás al final de cada escena para "aliviar" el cuerpo de Robocop y evitar malos funcionamientos.



Top Ten

Les presentamos los 10 títulos favoritos de los videomaníacos para cada sistema de Nintendo.®
¡Vale la pena conocerlos!

* Top Ten realizado en base a los 10 videojuegos más arrendados del mes.



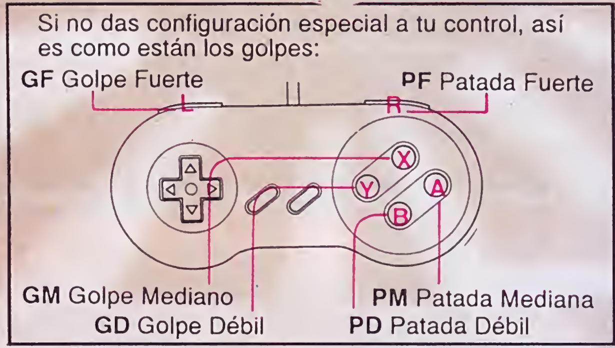
	NINTENDO®
1	DARKWING DUCK
2	CONTRA FORCE
3	BATMAN RETURNS
4	MEGAMAN 5
5	NINJA GAIDEN 3
6	BATMAN THE RETURN OF THE JOKER
7	BATTLETOADS
8	MANIAC MANSION
9	JOE & MAC
10	SUPER MARIO BROS. 3

	SUPER NINTENDO®
1	STAR FOX
2	CYBERNATOR
3	TAZ-MANIA
4	BATMAN RETURNS
5	STREET FIGHTER II
6	SUPER STAR WARS
7	ZELDA A LINK TO THE PAST
8	GOAL!
9	TINY TOON ADVENTURES
10	PRINCE OF PERSIA



	GAME BOY®
1	SUPER MARIO LAND 2
2	MEGAMAN 3
3	BIONIC COMMANDO
4	TETRIS
5	TRACK & FIELD II
6	LOONEY TUNES
7	DOUBLE DRAGON 3
8	BART VS. THE JUGGERNAUTS
9	YOSHI
10	SUPER MARIO LAND





HONDA



Hoy veremos a un gran luchador. Este personaje no es muy rápido en cuanto a su desplazamiento, pero la mayoría de sus ataques bajan gran cantidad de energía al oponente.

PATADAS

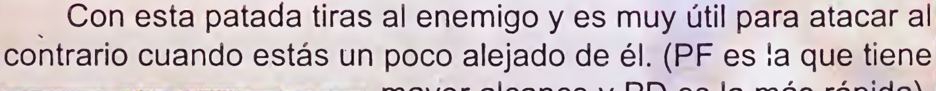


PD/PM AGACHADO

La utilizas para atacar, para quitarte los ataques por arriba o para atacar al enemigo cuando estás junto a él. (PM entra doble).



PD/PM/PF PARADO



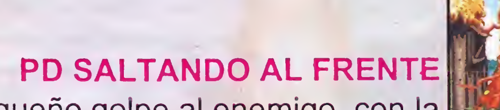
Con esta patada tiras al enemigo y es muy útil para atacar al contrario cuando estás un poco alejado de él. (PF es la que tiene mayor alcance y PD es la más rápida).

PD/PM/PF SALTANDO VERTICAL

La usas para detener al enemigo cuando salta hacia ti.

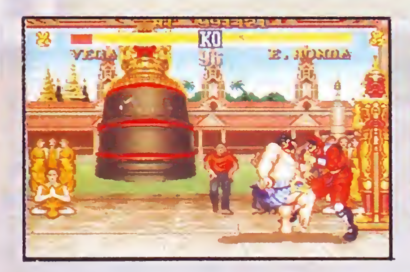


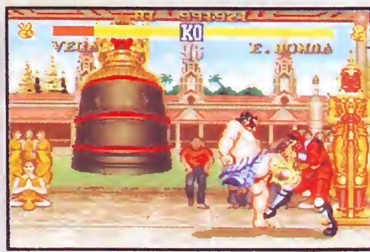
PD SALTANDO AL FRENTE



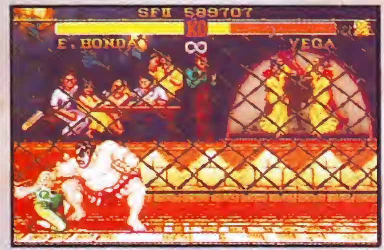
La usas para dar un pequeño golpe al enemigo, con la seguridad de que si le entra quedarás pegado a él.

RODILLAZOS





Este golpe se presenta cuando estás cerca del enemigo y mueves el control hacia él presionando PM. Si lo colocas bien golpeará doble.



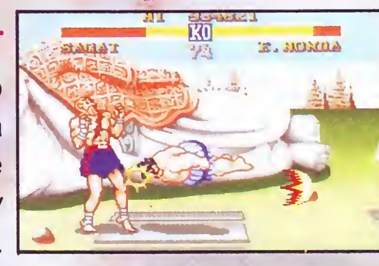
HUNDRED HAND SLAP

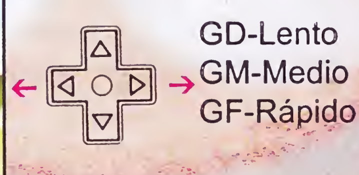
Lo logras presionando rápidamente cualquier puño.

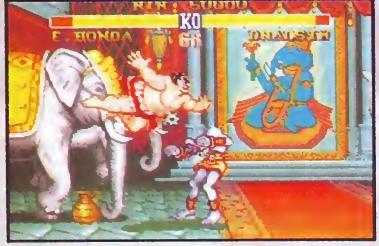
GD-Lento
GM-Medio
GF-Rápido

SUMO HEAD BUTT

Para lograrlo mantén presionado el control hacia tu espalda por cerca de 2 segundos e inmediatamente presiona el control al frente y cualquier puño.







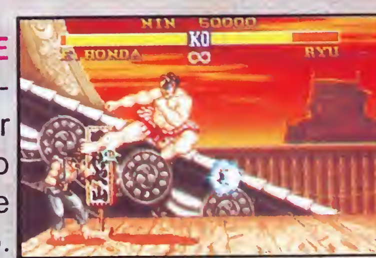
PM SALTANDO AL FRENTE

Utilízala para caer sobre el contrincante, forzándolo a poner defensa si no quiere que le entre otro golpe fácilmente.



PF SALTANDO AL FRENTE

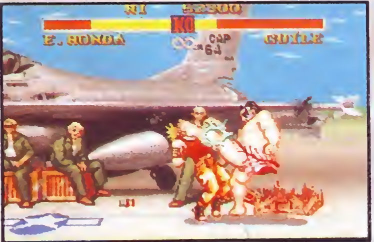
Usala para atacar al enemigo esquivando un poder o algún ataque por abajo. Aquí será necesario marearlo en el momento justo pues no mantiene su posición por mucho tiempo.





PF PARADO DE CERCA

La usas cuando estás pegado al oponente para aplicar un golpe doble. En algunos casos sirve para detener ataques por arriba.



PF AGACHADO

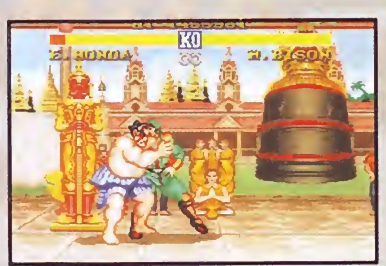
No tiene mucho alcance, pero es muy útil para tirar al enemigo cuando lance patadas, agachado lejos de ti.

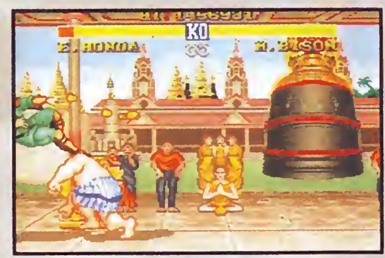


AGARRES



Para lograr este agarre presiona el control al frente o atrás junto con GF/PF. Este agarrón utilízalo de preferencia en una esquina.





Este agarre lo puedes lograr presionando el control al frente a atrás, junto con GM. También sirve para acorralar al enemigo.

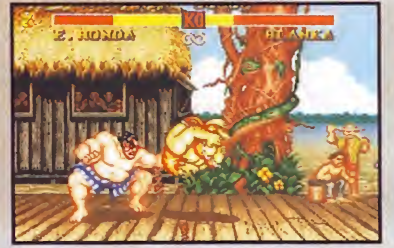
GOLPES





GD/GM AGACHADO

Lo utilizas para mantener a tu enemigo a distancia. Es muy útil para golpear cuando el enemigo lance patadas, lejos de ti. (GM tiene más alcance).





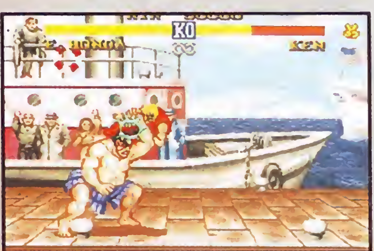
GM/GD PARADO

Lo utilizas para detener algunos ataques, aunque también lo usas como GD/GM agachado, pero con un poco menos de alcance.



GD/GM/GF SALTANDO

Te sirve para presionar al enemigo o para quitarte algunos ataques por arriba. Debes recordar que GF es el que baja más energía, pero hay que marcarlo en el momento justo, y GD es el que mantiene más tiempo su posición.



GF PARADO

Usalo para quitarte algunos ataques por arriba de ti o para terminar una serie de golpes.



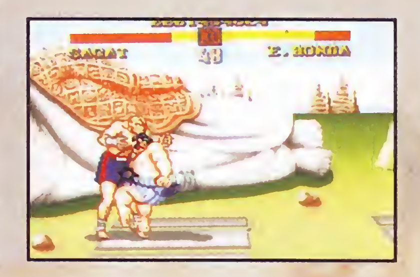
GF AGACHADO

Con este golpe tirarás al adversario. Es muy útil para terminar una serie de golpes.

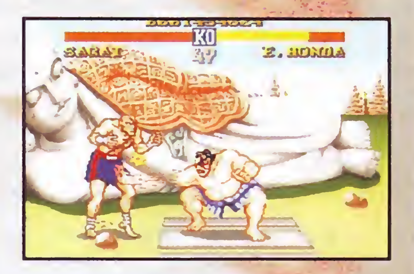
JUGADAS DE EXPERTOS

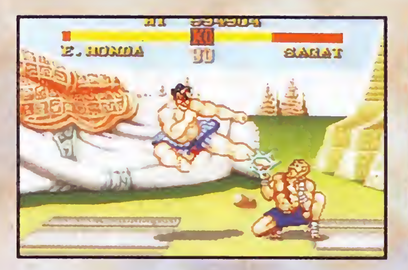


Cuando el adversario esté mareado o sin defensa, pégate a él y dale rodillazos. Presiona rápidamente GM para sacar Hundred Hand Slap. Como mínimo entrará un GM y si eres rápido entrará el Hundred Hand Slap.











Cuando estés bajando luego de un salto, golpea al adversario con una PF e inmediatamente marca GF agachado para restarle bastante energía.

Para esquivar cualquier ataque por arriba, acostúmbrate a mantener tu control en posición de defensa siempre que puedas (agachado o parado) y ejecuta un Sumo Head Butt en el instante preciso en que el enemigo esté arriba de ti, para así golpearlo sin que te toque.







Cuando el contrario no tiene defensa o está mareado, salta sobre él, de preferencia que caigas del otro lado (el objetivo es que no te alejes de él) y justamente cuando empiezas a bajar del salto presiona PM rapidamente y manten el control presionado hacia abajo; con esto aseguras contacto cayendo e inmediatamente le conectarás una PM agachado (doble).







STREET FIGHTER II

En las "maquinitas" he visto una versión de Street Fighter donde puedes esoger a los 4 últimos jefes, pero no sólo esto sino que además puede pelear un personaje contra "él mismo" (Guile vs. Guile, Honda vs. Honda). Quisiera saber si esta máquina es original de Capcom y si hay planes para sacar la versión en SNES.

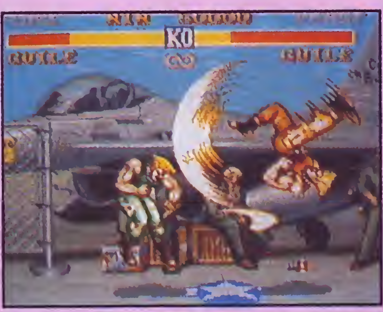
Ese juego del que hablas se llama "Street Fighter II: Champion Edition" el cual es una mejora al "Street" convencional. Por el momento no hay intenciones de Capcom de lanzar este juego (que incluye muchas variaciones de golpes a los personajes) para algún sistema casero. Pero tenemos una buena noticia para todos los que tengan "Street Fighter" de SNES, ya que lo pueden convertir en un "Semi-Champion Edition" (por así llamarlo) y donde los 2 jugadores podrán escoger el mismo personaje, pero no a los últimos personajes. Para lograrlo haz lo siguiente: Cuando aparezca la pantalla donde se ve "Capcom" (al prenderlo o resetearlo) realiza rápidamente en el control 1: ↓, R, ↑, L, Y, B, X y A (para guiarte trata de hacerlo mientras se oiga la tonadita), si lo hiciste correctamente oirás un sonido que te lo indicará; ahora sí, sin pretextos a disfrutar aún más este increíble juego ¡imagínate!, será como tener 2 en 1.



Blanka electrificado.



Chun-Li probando su agarrón.



Guile con su Sonic Boom vs. Guile con su Flash Kick.



Ryu vs. Ryu Dragon Punch.



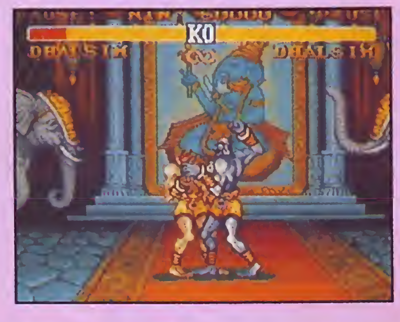
El fondo de la presentación cambia de color.



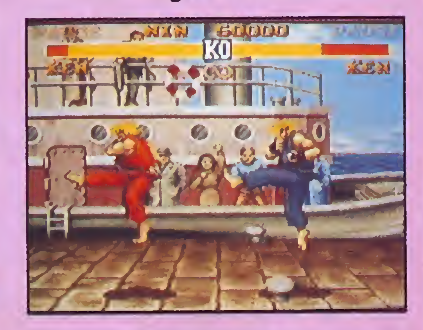
E. Honda lanzado por su gemelo.



Zahgief probando una sopa de su Spinning Pile Driver.



Dhalsim aplicando su golpe a la cabeza.



Ken vs. Ken Hurricane Kick.



Los GRANDES de Nintendo®

FAVORITOS



1.-MEGA MAN 5



2.-BART vs.RADIOACTIVEMAN



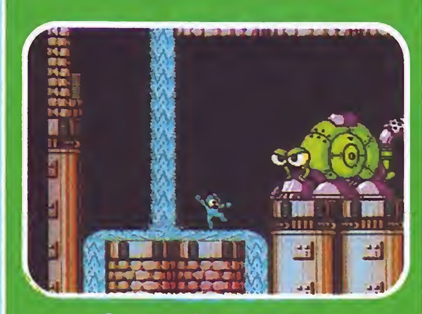
3.-GOAL! 2

4.-LITTLE SAMSON
5.-ROCKY & BULLWINKLE
6.-YOSHI
7.-SPIDERMAN
8.-BATMAN RETURNS
9.-T. M. N. T. III
10.-HOME ALONE 2

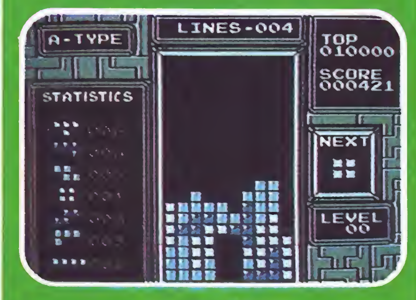
CLASICOS



1.-SUPER MARIO BROS. 3



2.-MEGA MAN 4



3.-TETRIS

4.-TINY TOON ADVENTURES
5.-THE FLINTSTONES
6.-SUPER MARIO BROS. 2
7.-PUNCH OUT
8.-BATTLETOADS
9.-RESCUE RANGERS
10.-DR. MARIO

SUPER NES



1.-STREET FIGHTER II



2.-SUPER MARIO KART



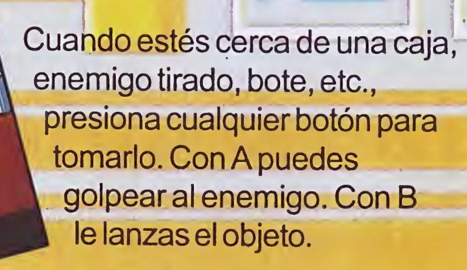
3.-DEATH VALLEY RALLY

4.-THE MAGICAL QUEST
5.-TERMINATOR 2
6.-SUPER STAR WARS
7.-TOM & JERRY
8.-GOAL!
9.-SPIDERMAN & X-MEN
10.-BATMAN
REVENGE OF THE JOKER

CURSO Nintensivo

Respondiendo a muchos lectores presentamos este Curso; recuerda que este juego tiene una variedad tan grande de detalles que sería muy difícil hablar de todos, pero con este Nintensivo seguro que lo terminas.

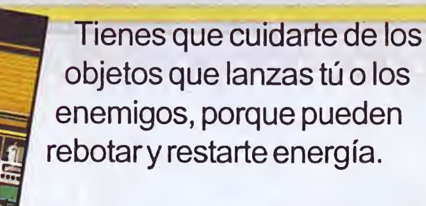
MOVIMIENTOS	
A	Golpe
B	Patada
A + B	Salto
DERECHA DERECHA o IZQUIERDA IZQUIERDA	Correr (Tienes que hacerlo rápidamente)



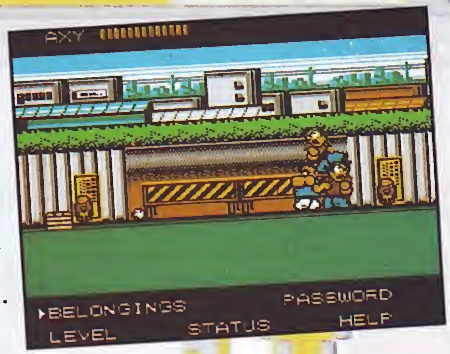
Cuando estés cerca de una caja, enemigo tirado, bote, etc., presiona cualquier botón para tomarlo. Con A puedes golpear al enemigo. Con B le lanzas el objeto.



A las cajas o los botes los puedes patear para golpear a los enemigos.



Tienes que cuidarte de los objetos que lanzas tú o los enemigos, porque pueden rebotar y restarte energía.



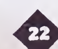
Al usar el libro de "Stone Hands" puedes golpear con mayor velocidad.

Al usar el libro de "Dragon Feet" puedes patear con mayor velocidad.



Al usar el libro de "Acro Circus" puedes dar saltos mortales y así atacar a los enemigos. Para lograrlo corre y presiona A y B al mismo tiempo.





River City RANSOM



Al usar el libro de "Grand Slam" puedes utilizar las armas con mayor velocidad.

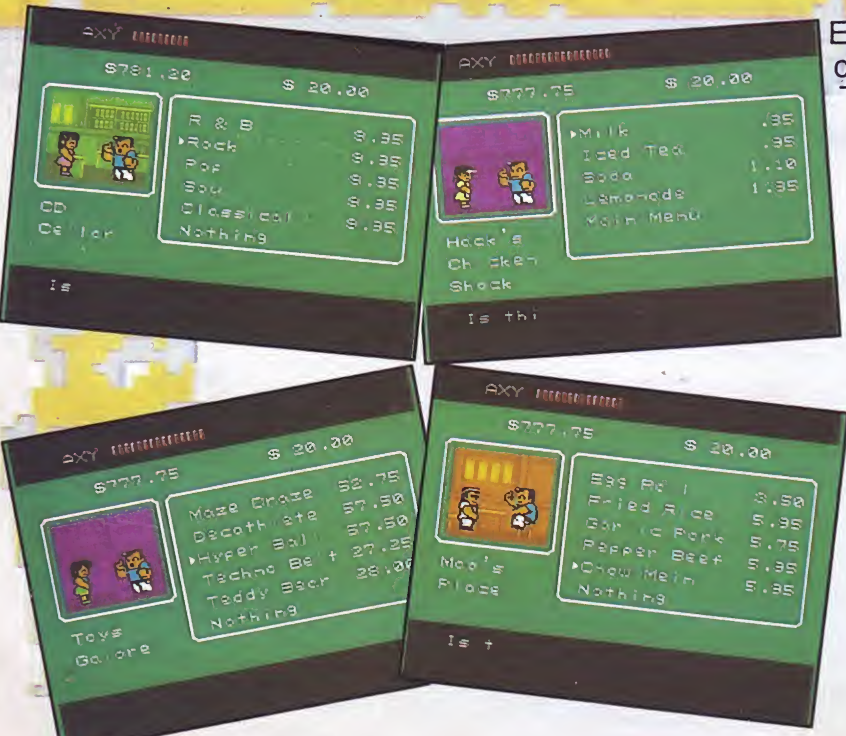


Al usar el libro de "Javelin Man" puedes lanzar a los enemigos como si fueran una jabalina.

Antes de llegar a donde se aparece Turk, presiona el control hacia arriba (como indica la primer foto) para entrar a la tienda misteriosa donde puedes comprar varios objetos que aumentarán tus habilidades.



En las tiendas tú puedes comprar comida, discos, libros, juguetes, etc. Todo esto eleva el nivel de tus habilidades (también hay comida para llevar y así usarla cuando estés a punto de ser eliminado).



Puedes subirte a las cajas, llantas y botes para evitar que los enemigos te ataquen y desde ahí eliminarlos.



Para que los jefes aparezcan tienes que eliminar a todos los enemigos de la pantalla. (A todos, porque en ocasiones se queda atorado alguno).

Si te saltas alguno no podrás llegar al final.

El orden es el siguiente:

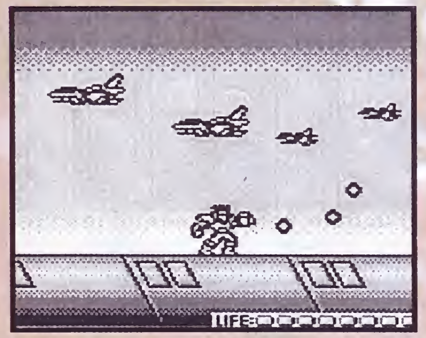


UN VISTAZO A:



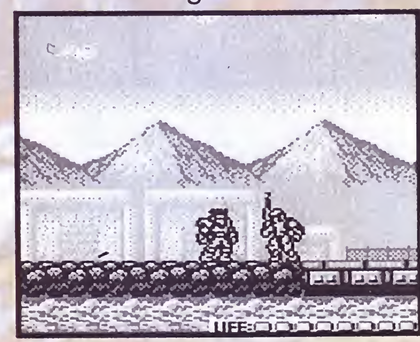
Los países de la tierra, después de muchos años, habían logrado vivir en paz; sin embargo, la armada de Doraize empezó a atacar ciudades sin ninguna razón, así que la Federación decidió mandar a las instalaciones de la armada, un agente de los Bionic Commando, conocido como Super Joe.

Pero...¡sorpresa! se pierde contacto con él y entonces se decide enviar a otro Commando, llamado Spencer, en busca de Super Joe; es ahí donde comienza tu aventura.

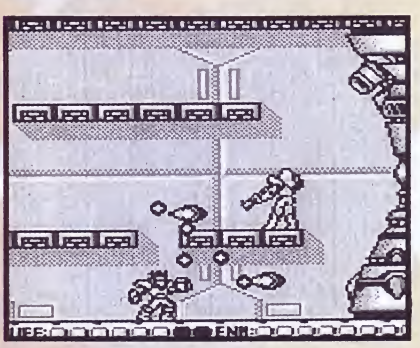


En la última escena, Súper Joe y Rad Spencer se dividen para atacar.

El juego se desarrolla a lo largo de 18 escenas, durante las cuales obtendrás aditamentos para seguir avanzando. Tu personaje podrá disparar pero no saltar. Para cubrir esa debilidad está equipado con una especie de gancho que le servirá para trepar por techos, aunque también le servirá para recoger objetos o permanecer colgado de él.

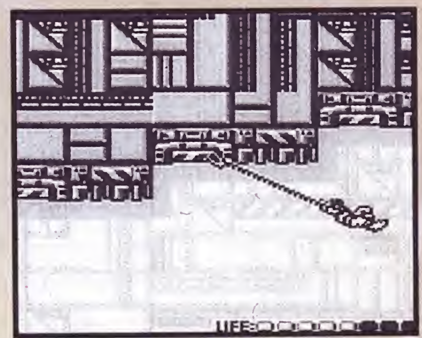


Existen áreas neutras donde obtienes información y aditamentos, pero si disparas también te atacarán.

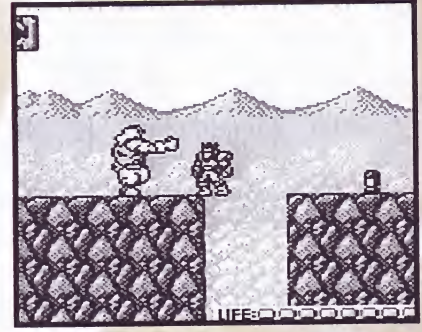


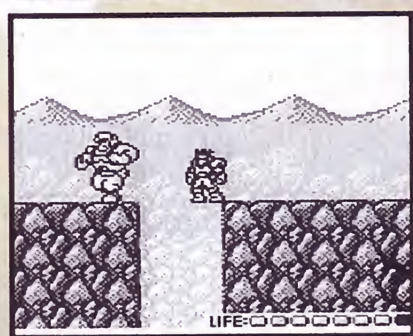
Tienes que usar el arma adecuada para cada jefe o será más difícil vencerlo.

Al comenzar el juego aparecerás ubicado en un mapa donde tú decidirás si quieres descender o transferirte en el helicóptero a otra escena, pero recuerda que durante el camino puedes toparte con algún enemigo que te forzará a bajar. Esto no es tan malo como aparenta ser, ya que ahí encontrarás Continues.



Tienes que dominar el gancho, de lo contrario no podrás avanzar en ciertas escenas.





En el área 12 colócate en la orilla como indica la primer foto y deja que el enemigo te golpee porque así será más fácil pasar el área.

The Magical Quest

Starring MICKEY MOUSE

Mickey Mouse Magical Quest se está convirtiendo rápidamente en uno de los juegos favoritos del Super NES, no sólo de los videojugadores niños, sino también de jóvenes y adultos y es que sus gráficos tan detallados, en un juego protagonizado por uno de los personajes animados más famosos, no podría haber sido menos, más aún si consideramos que el fabricante es Capcom.



¿Adivina quién es el último jefe?



En la escena donde nadas es mejor usar al mago.

El juego tiene 3 niveles de dificultad: Easy, Normal y Hard, tal como nos tiene acostumbrados Capcom en el SNES. Tendrás que viajar a lo largo de 5 escenas para rescatar a Pluto de Pedro el Malo, quien por cierto en sus distintas caracterizaciones es el jefe y subjefe de todas las escenas.



Al jefe lo puedes atacar con bloques, con las partes que se le caen o caerle en la cabeza, pero no cuando se ponga rojo.



Aquí tienes que ir bajando con ayuda de la alfombra mágica, pero cuídate de los mortales picos.

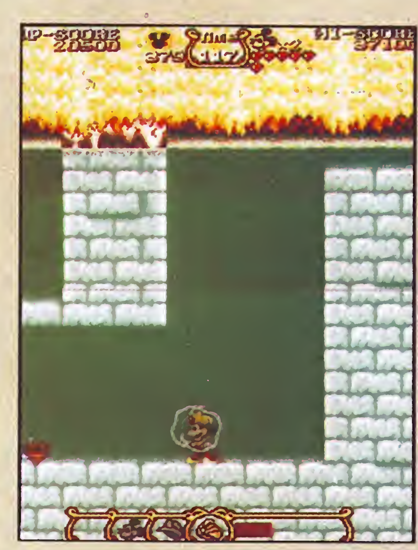
Con las monedas que irás recolectando podrás comprar corazones (vida), lámparas (energía del mago) bombas (agua para el bombero) y contenedores de corazón, así como la posibilidad de gastar la mitad de energía cuando el mago lanza magia o cuando el bombero dispara agua. ¡Ah! pero encontrar las tiendas no es fácil. Tendrás que ser muy hábil y ser muy observador para encontrarlas y para localizar los lugares escondidos donde habrá contenedores de corazón, monedas y puntos.



Con el último traje que obtienes puedes usar un gancho para ir avanzando por las montañas.

Terminar el juego en Hard no es fácil y menos aún encontrar todos los cuartos secretos y llegar con todos tus contenedores hasta el final pero cuentas con Continues ilimitados que facilitan la posibilidad de terminarlo.

Tú estarás de acuerdo con nosotros en que los juegos que produce Capcom son diversión garantizada y este juego seguramente se convertirá en un clásico.



Recorre siempre cualquier rincón del juego, te llevarás varias sorpresas.



SHADOW OF THE NINJA

¿Cómo paso a the Golden Samurai?

Lo primero que debes hacer es quedar cerca de él cuando se esté "armando" y entonces golpealo rápido con la espada o con el gancho, ya que si se desarma hacia ti podrás parar un seguro golpe; después de que lo hayas desarmado trata de mantenerte en movimiento para que cuando vuelva no caiga sobre ti. Repite la operación hasta que lo destruyas.

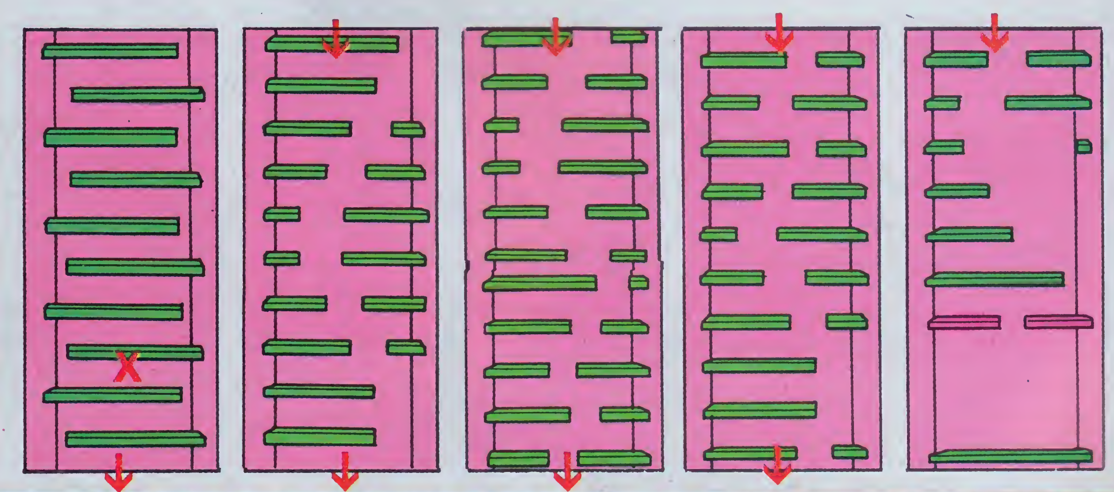






¿Cómo paso la escena 10 de Battletoads? ya que las ratas son muy difíciles de vencer en las carreras, en especial la tercera.

Aquí tu dominio del contol se verá puesto a prueba al máximo, ya que para vencer a las 3 ratas debes hacer rápidos movimientos de lado a lado. En los mapas te marcamos con una X el lugar donde aparecen las ratas, para que trates de llegar corriendo desde antes. Si tienes problemas estudia la secuencia de los mapas que te presentamos para que vayas haciendo una secuencia de movimientos, ¡Ah! y no olvides que puedes seguir corriendo sin necesidad de hacer → → nuevamente al bajar de una base a otra.




ADVENTURE ISLAND 3
CLUB
Nintendo®
HUDSON


ADVENTURE ISLAND 3™ ES UNA MARCA REGISTRADA DE HUDSON SOFT USA, INC. ©1992 HUDSON SOFT USA, INC. TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS.

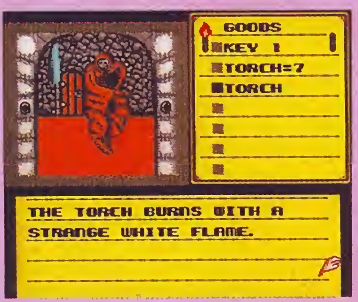
JEFE: General Slaughter
Al caer con este jefe golpéalo para que se empiece a mover, entonces bríncalo y dale un cabezazo por atrás hasta que ya no lo puedas alcanzar; luego golpéalo por enfrente, pero mide muy bien tu tiempo.





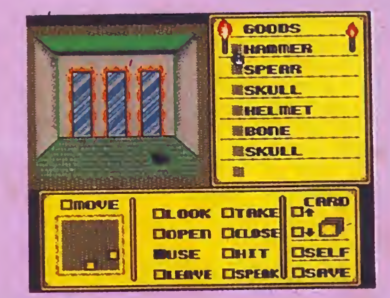


SHADOWGATE



Casi en el principio no podemos pasar por donde está el espectro Wraith.
Cuando estés en el mismo cuarto que Wraith toma todas las antorchas que allí se encuentran y luego, al seleccionar el inventario, podrás ver cuántas tienes. Sin embargo, si eres observador, en ese mismo inventario aparecerá una antorcha sola ¡¡ésa es la mágica!! Préndela, úsala con Wraith y listo.

También estamos mareados en el cuarto de los espejos.
Aquí deberás usar Hammer (martillo) para romper el espejo del centro y entrar por ahí al siguiente cuarto, aunque para ello tienes que llevar puesta la capa.



¿Cómo destruyo a Warlock y al Behemonth?
Como recordarás, en el Scroll 1 te dicen algo acerca de que 3 cosas son una y eso es precisamente lo que tienes que hacer : Unir 3 diferentes cosas.
Primero escoge el comando "Use", selecciona en tu inventario "Blade" y cuando se te pregunte dónde utilizarlo, selecciona "Staff" (foto 1); una vez que hayas hecho lo anterior, vuelve a escoger el comando "Use", pero esta vez selecciona "Orb" y úsalo en el "Staff" (foto 2).
Por último usa el "Staff" en el Behemonth para así vencerlo.



1



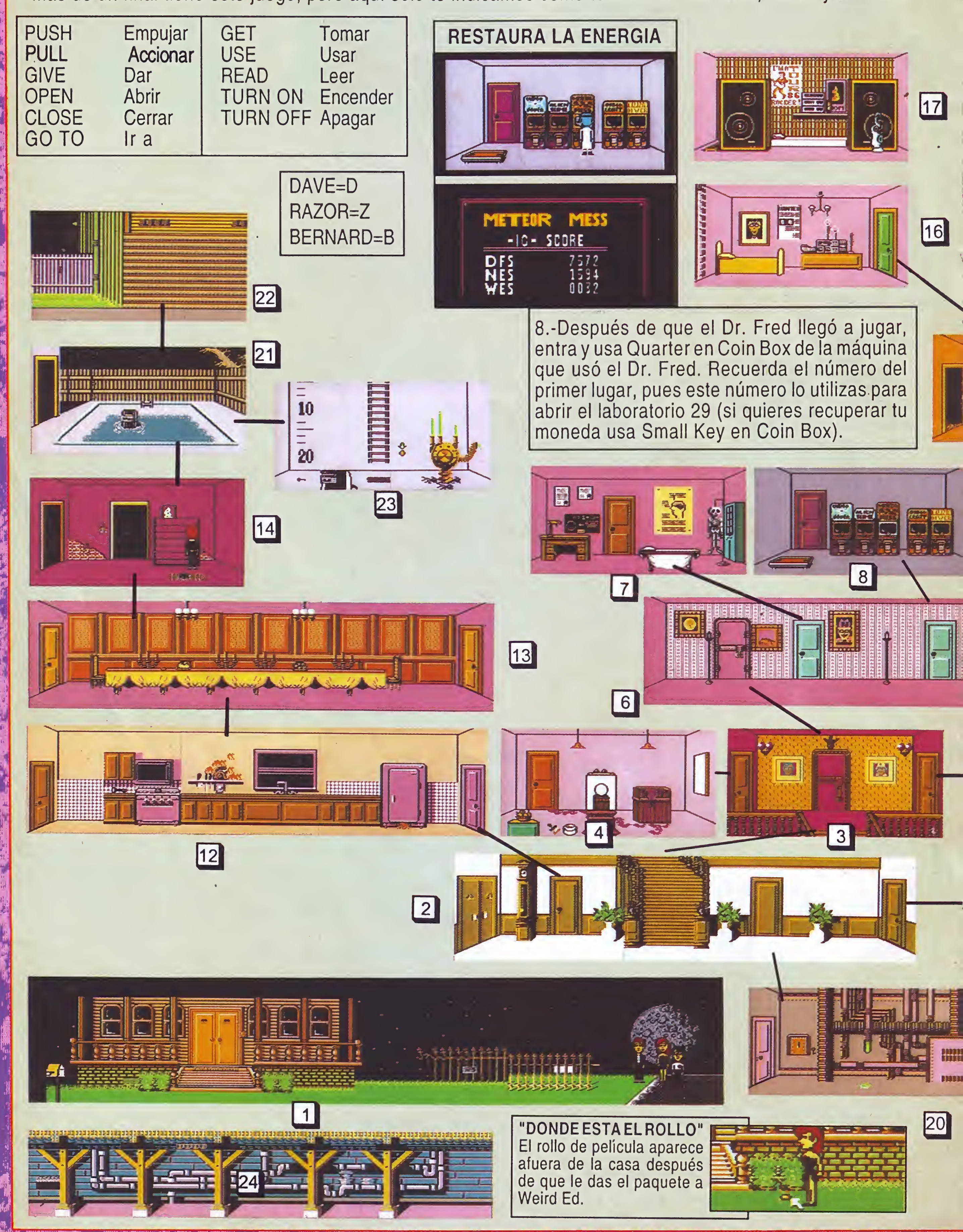
2



3

MANIAC MANSION

Más de un final tiene este juego, pero aquí sólo te indicamos cómo terminarlo con Dave, Razor y Bernard.

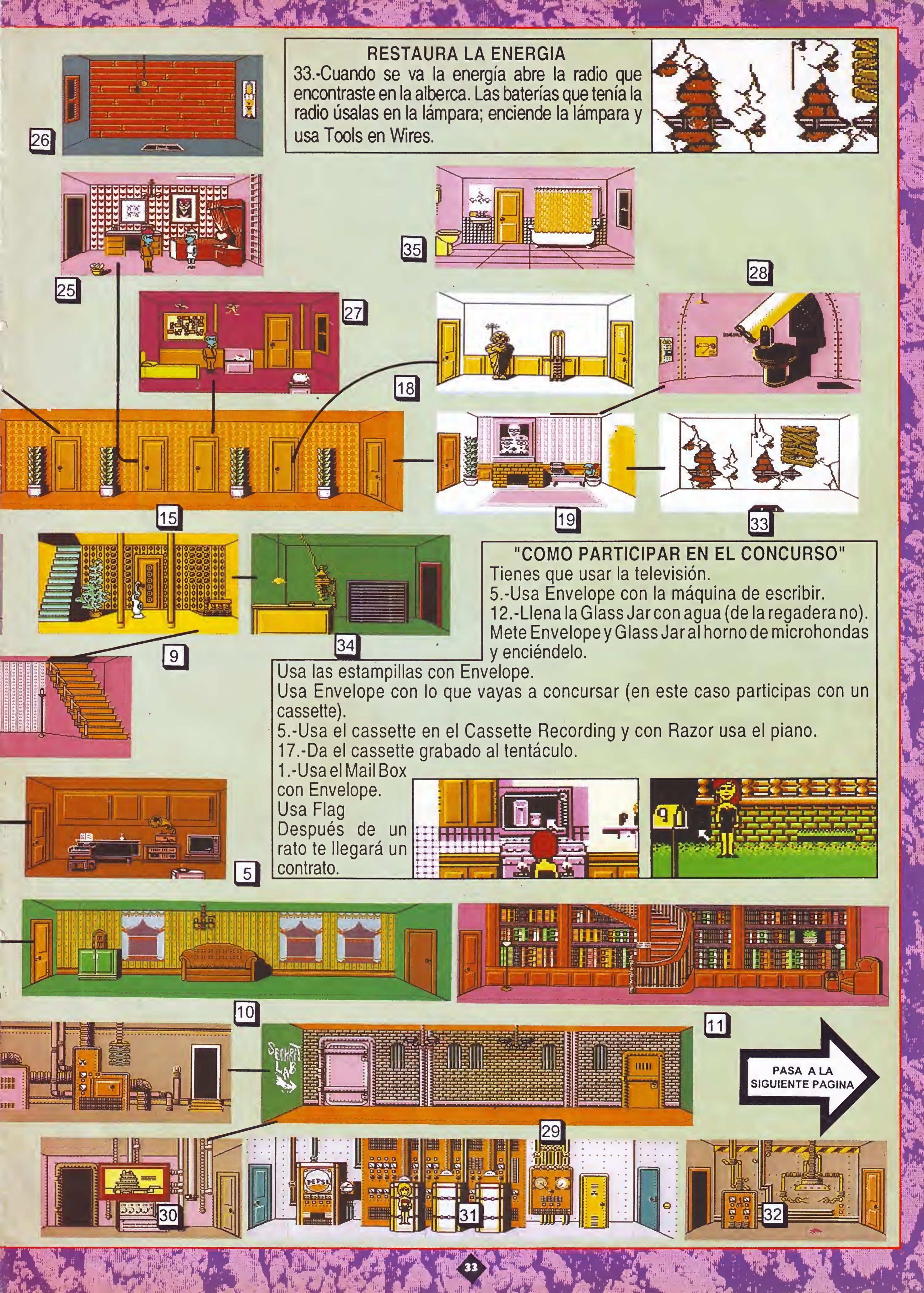


PUSH	Empujar	GET	Tomar
PULL	Accionar	USE	Usar
GIVE	Dar	READ	Leer
OPEN	Abrir	TURN ON	Encender
CLOSE	Cerrar	TURN OFF	Apagar
GO TO	Ir a		

DAVE=D
RAZOR=Z
BERNARD=B

8.-Después de que el Dr. Fred llegó a jugar, entra y usa Quarter en Coin Box de la máquina que usó el Dr. Fred. Recuerda el número del primer lugar, pues este número lo utilizas para abrir el laboratorio 29 (si quieres recuperar tu moneda usa Small Key en Coin Box).

"DONDE ESTA EL ROLLO"
El rollo de película aparece afuera de la casa después de que le das el paquete a Weird Ed.



RESTAURA LA ENERGIA

33.-Cuando se va la energía abre la radio que encontraste en la alberca. Las baterías que tenía la radio úsalas en la lámpara; enciende la lámpara y usa Tools en Wires.

"COMO PARTICIPAR EN EL CONCURSO"

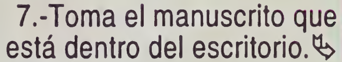
Tienes que usar la televisión.
5.-Usa Envelope con la máquina de escribir.
12.-Llena la Glass Jar con agua (de la regadera no). Mete Envelope y Glass Jar al horno de microhondas y enciéndelo.
Usa las estampillas con Envelope.
Usa Envelope con lo que vayas a concursar (en este caso participas con un cassette).
5.-Usa el cassette en el Cassette Recording y con Razor usa el piano.
17.-Da el cassette grabado al tentáculo.
1.-Usa el Mail Box con Envelope.
Usa Flag
Después de un rato te llegará un contrato.



1.-Jala el tapete, toma la llave y úsala en la puerta.

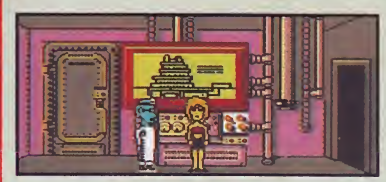


4.-Toma frutas y removedor de pintura.

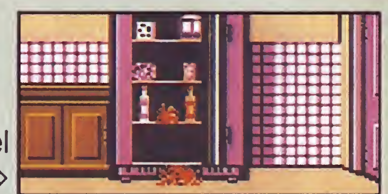


7.-Toma el manuscrito que está dentro del escritorio.

9.-Dale las frutas al tentáculo.



11.-Toma el cassette que está dentro de "Loose Panel". Espera a que pase esta pantalla para continuar.

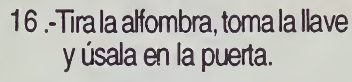


12.-Toma la lámpara y, del refrigerador, la Pepsi.

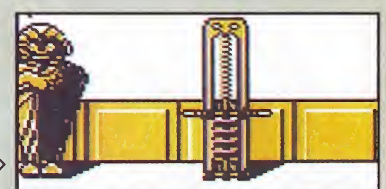
14.-Toma Glass Jar y bebida de frutas.



9.-Da la bebida de frutas al tentáculo.



16 .-Tira la alfombra, toma la llave y úsala en la puerta.



17.-Toma el disco y Yellow Key.

18.-Usa el Hunk-o-Matic Machine TM.

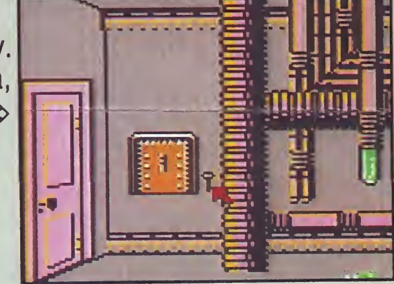


19.-Usa el removedor de pintura en la pared.

5.-Usa el disco en victrola y el cassette en Cassette Recorder. Enciende los dos aparatos.

10.-Usa el cassette grabado en Cassette Player y enciéndelo. Toma Rusty Key (la utilizas para salir de 29)

2.-Empujar la Gárgola de la derecha para que otro personaje entre por la puerta.



20.-Toma Silver Key.
Al sonar el timbre rápidamente ve a la entrada, toma las estampillas y después el paquete.

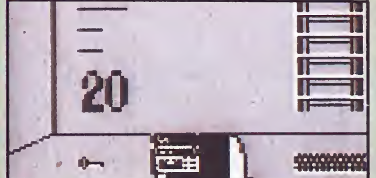
14.-Usar Silver Key en la puerta.

22.-Abre Garage Door con el personaje que usó el Hunk-o-Matic Machine TM.
Toma Water Faucet Handle.
Usa Yellow Key en Trunk
Toma Tools



1.-Abre los arbustos de la izquierda.
Abre Grating usando Tools o con el personaje que usó el Hunk-o-Matic

21.-Usa Glass Jar en la alberca y colócate en la escalera.



24.-Abre Water Valve y rápidamente cambia al personaje que está en la alberca.

21.-Baja por la escalera.

23.-Toma Radio, Glowing Key y salte rápidamente.

24.-Cierra Water Valve.



25.-Usa Water Faucet Handle en Water Faucet.
Abre la cortina y Water Faucet.
Cierra Water Faucet (recuerda el número).

11.-Con Bernard usa Tools en el teléfono.

15.-Abre la puerta del cuarto de Edna.

15.-Entra al cuarto de Edna.



35.-Toma Small Key y sube por las escaleras rápidamente.

26.-Abre el cuadro.



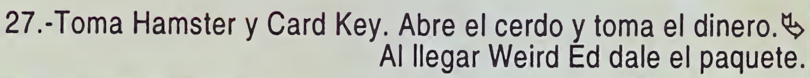
19.-Usa Glass Jar en la planta.
Usa la Pepsi en la planta.

18.-Colócate en la puerta del cuarto de Weird Ed. 27

1.-Usa el timbre y entra al cuarto 12

18.-Ir al cuarto 27





27.-Toma Hamster y Card Key. Abre el cerdo y toma el dinero.
Al llegar Weird Ed dale el paquete.



28.-Usa el dinero en el Coin Slot y empuja el Right Button;
repite la jugada y usa el telescopio (recuerda el número).

26.-Abre la caja de seguridad con la clave que viste por el telescopio.
Toma el Envelope y ábrelo.

10.-Abre la Radio y toma Radio Tube. 



16.-Usa RadioTube en Tube Socket.

35.-Déjate atrapar por Edna.

29.-Usa Glowing Key en Top Pad Lock y Bottom Pad Lock.
Abre la primera puerta.
Para abrir la segunda puerta usa el código "0000" (no entres).



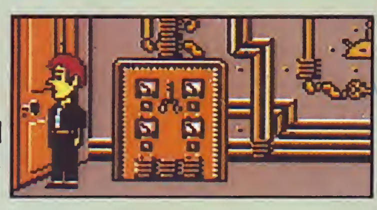
16.-Lee el póster (recuerda el número).
Enciende el radio y úsalo con el
número que viste en el póster.



29.-Después de irse el policía, toma el Badge.

30.-Dale Badge al tentáculo.

31.-Usa Card Key en Card Slot.



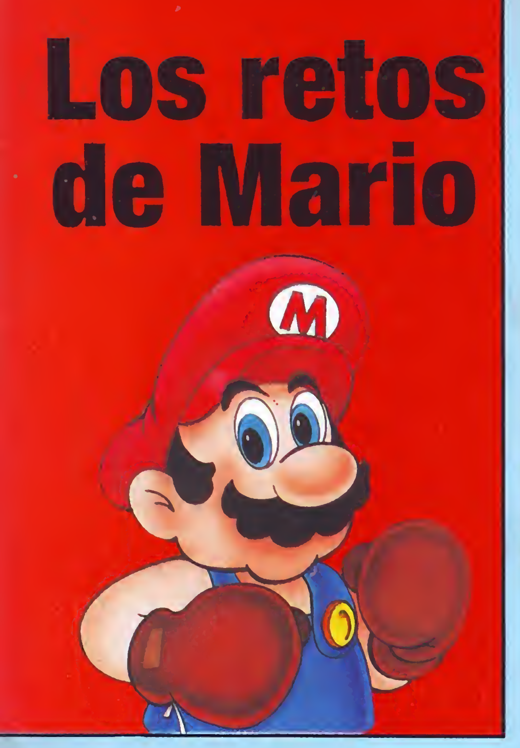




32.-Apaga el
Switch.

Por fin rescataste a tu chica.

Los retos de Mario



029 SHADOWGATE

¿Cómo puedo permanecer en el cuarto con fuego sin tener puesta la capa?





030 SUPER MARIO WORLD

¿Cómo logras que el cerrojo aparezca como se ve en la foto?

RESPUESTAS

025 MICKEY MOUSECAPADE

¿Cómo eliminas a Pedro el Malo en el barco pirata, teniendo la seguridad de que no te bajará nada de energía?

Para lograrlo debes tener el disparo de estrellas "Mimi"; entonces, al llegar con Pedro el Malo, sube por las escaleras, pero poco antes de llegar al otro piso deja caer a Mickey sin que Mimi baje. Ahora sube a Mimi y que ella lo elimine.

¿Ves cómo no era tan difícil? Algunas veces hay amigos que miran el reto, tratan de solucionarlo a la primera y, como no pueden, se rinden y no lo siguen intentando. Eso está muy mal. La paciencia el esfuerzo son tus principales aliados en el mundo de los videojuegos y, si los utilizas bien, pueden serlo también en tu vida diaria.

026 STREET FIGHTER II

¿Cómo haces que los dos Blankas se electrocuten a la vez?

1).-Junta a los personajes de tal manera que parezca que se están dando la mano.
2).-Mientras uno de los personajes se agacha, el otro deberá presionar varias veces GM para poner la electricidad.
3).-Ya que uno tiene la electricidad el otro se pondrá de pie y presionará varias veces GM.
4).-Cuando el segundo ponga la electricidad los dos se electrocutarán.









Esta es sólo una forma de lograrlo, pero hay algunas más que podrás descubrir si sigues investigando este apasionante juego. Recuerda que no tienes que enviarnos tus respuestas, ya que esto tí. Disfrútalo y prepárate para nuestros próximos desafíos.



BATTLE CLASH (SNES)

Este es un intenso juego para el Super Scope, pero para hacerlo aún más intenso, intenta esto:
Al aparecer la pantalla de presentación presiona en el control 1 los botones Select y L al mismo tiempo, entonces la pantalla cambiará a modo de juego, donde después de ajustar la mira te aparecerán una serie de opciones hasta llegar a la del nivel; escoge nivel dependiendo de tu habilidad y ahora sí, ¡a sudar!.

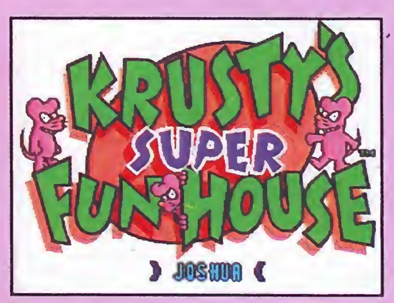






SUPER KRUSTY'S FUN HOUSE (SNES)

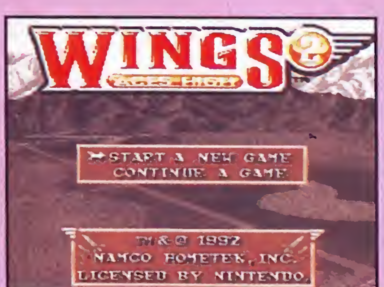
Para entrar a un cuarto de cualquier nivel, en la pantalla de presentación introduce como password la palabra "JOSHUA", dejando un espacio al principio y al final. Con esta clave, además, podrás obtener los pasteles que quieras.



Una vez que se te hayan acabado los pasteles, presiona los botones L y R al mismo tiempo para recuperar 10.

WINGS 2: ACES HIGH (SNES)

Para poder obtener un muy útil radar haz lo siguiente:



Al aparecer la pantalla de presentación del juego presiona y manten en el control 1 los botones L, R y Arriba; una vez hecho esto presiona Start. Ahora en tus misiones tendrás un radar que te permitirá localizar más rápido a tus enemigos.



STREET FIGHTER II (SNES)

¡Ahora sí! Como cortesía de nuestro amigo lector Erik Wendel Hernández, tú podrás hacer que un personaje luche contra él mismo, controlado por la computadora. Para hacerlo sigue los siguientes pasos:

1.- Comienza un juego con cualquier peleador que no sea con el que quieres hacer el truco (en el ejemplo es Guile) y déjate ganar, pero si te lleva de inmediato a la escena del personaje con el que ibas a hacer el truco, resetea tus SNES y vuelve a escoger.

2.- Continúa con el personaje con el que vas a realizar el truco (Guile) y también deja que te derroten.

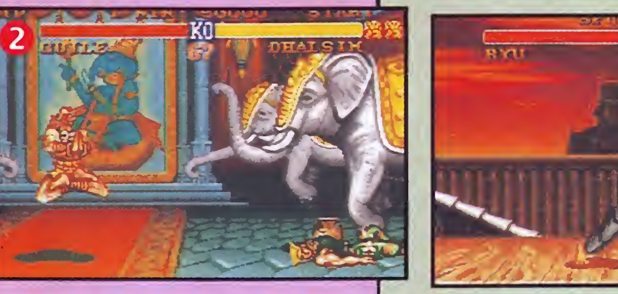
3.- Vuelve a continuar con cualquier otro personaje que no sea el del truco (Guile) y avanza con él hasta que llegues a la escena del personaje con el que piensas hacer el truco (Guile en este caso).

4.- Juega en el segundo control con cualquier personaje que no sea el del truco (Guile) y deja que empaten los 4 rounds; entonces continúa con el personaje del truco en el control 2 y prepárate para una lucha en verdad "pareja". Este truco lo puedes realizar con todos los personajes siguiendo la secuencia y sólo cambiando el personaje.





















CURSO **Nintensivo**

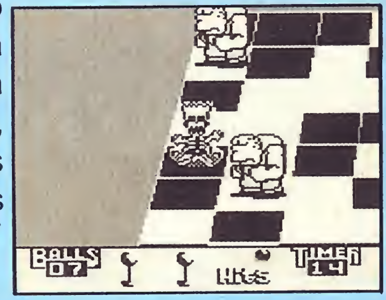
THE SIMPSONS
BART VS. THE JUGGERNAUTS

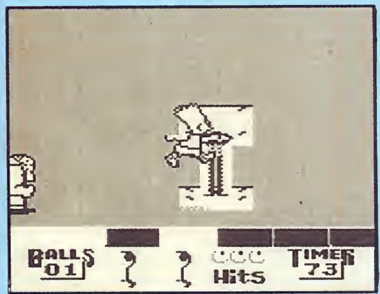
Bien, pues llegó de nuevo Simpsons para Game Boy. Un juego muy entretenido por la variedad de escenas (que mejor llamaremos eventos), en los que tienes que lograr la mejor puntuación para llegar al final. Desde eventos en los que tendrás que pensar un poco más, hasta utilizar toda tu hablidad, ingenio, destreza y rapidez.
Pon atención a lo que te dicen los personajes, ya que te darán tips para vencer en sus eventos e incluso contra ellos.
Los eventos son los siguientes:

DR. MARVIN MONROE'S HOP, SKIP AND FRY

Con la cruz podrás moverte hacia cualquier lado.
Botón A para saltar 2 espacios.
En la patineta:
Con la cruz podrás moverte sólo arriba o abajo.
Botón A para acelerar la patineta.

En este primer evento irás contra el tiempo. Tendrás que meter el mayor número de canastas posibles...¡ah! pero la cosa no es tan fácil. Para llegar abajo de la canasta tendrás que pasar por un piso como de damas chinas o ajedrez, debiendo pisar sólo los cuadros blancos, ya que los negros te electrocutan.... pero sigue sin ser tan sencillo. Los cuadros cambian de negro a blanco y viceversa. ☞

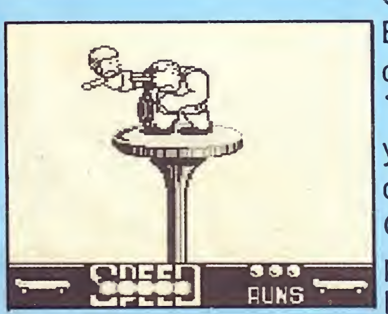




Aquí ganarás mayor cantidad de puntos entre más canastas metas y también si no te electrocutas ninguna vez.

☞Cuando estés cerca de la canasta, en lugar de meter la canasta normal aprieta la flecha hacia arriba y rápidamente "A" y así picarás la bola con una canasta espectacular que te dará más puntos.

CAPTAIN LANCE MURDOCK'S SKATEBOARD BASH AND CRASH

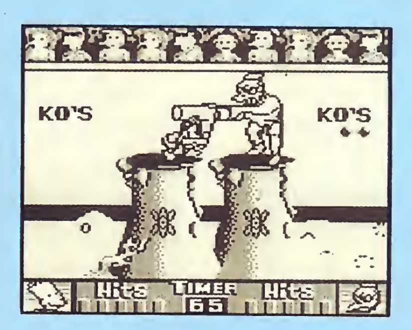


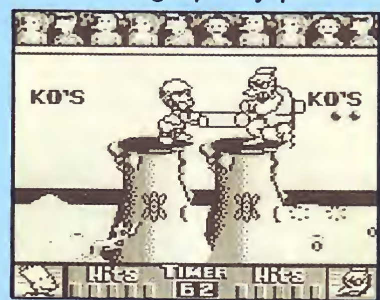
Claro que no podía faltar la inseparable patineta en un juego de Bart. En este evento deberás bajar por la rampa esquivando cuanta loquera veas en el piso ¡incluso las tentadoras pizzas!
☞Al final de la rampa tendrás que venir a la mayor velocidad posible y al saltar golpear al juggernauta donde no tenga protección, es decir, si tiene el escudo en la cara, dale en la panza y al revés.
Ganarás puntos por tirar al juggernauta a la primera, si no pierdes ninguna oportunidad, no te tropiezas o no te pasas de la plataforma del juggernauta.

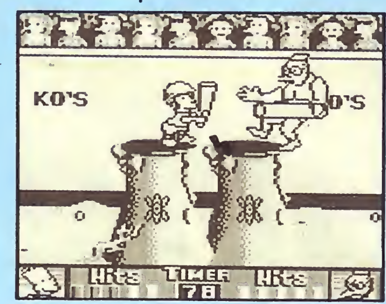
THE SPRINGFIELD NUCLEAR POWER PLANT BOP'TILL YOU DROP

Con la cruz podrás
moverte a la izquierda o a la derecha.
El botón A para saltar.
El botón B para pegar con el "cotonete".
Botón B y derecha
para dar un golpe recto al estómago.

Aquí deberás colocarte sobre una base para luchar contra un gladiador, utilizando para ello un "cotonete" gigante; si logras conectarle 5 golpes y haces que el enemigo caiga, habrás ganado. Lo mejor será que le pegues rápidamente para no darle tiempo de recuperarse.
También acumularás mayor cantidad de puntos si aparte de tirarlo lo haces rápido, recibiendo menos golpes y por las pocas veces que te tiren.

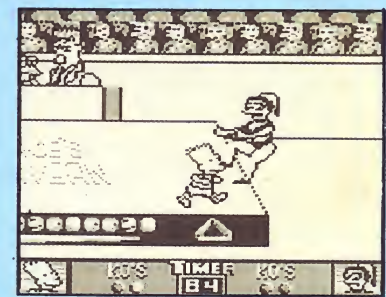




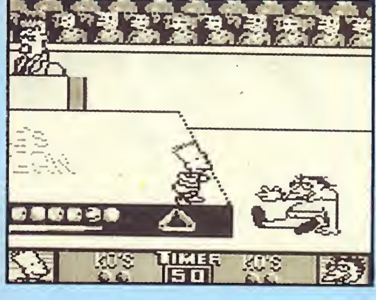


MOE'S TAVERN SHOVE FEST

Con la cruz podrás moverte
a cualquier lado por la mesa.
Abajo y A para dar golpe de cabeza.
Derecha, B y B
para dar un "Slam" en la cara.







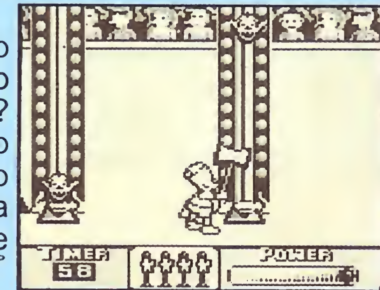
Con agilidad manual no es tan difícil. Deberás tirar a Snarla y a Barney, tus contrincantes, y al hacerlo rápido te sobrará más tiempo que se traducirá en mayor puntaje.

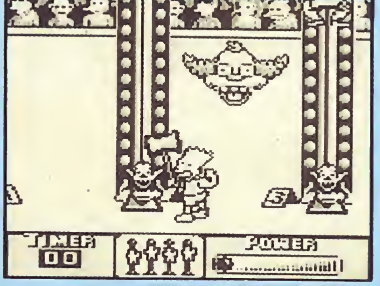
Para vencer con mayor facilidad, agáchate lo más que puedas dejando presionado hacia abajo y oprimiendo continuamente el botón A (hacia el enemigo).

THE KRUSTYLAND HAMMER SLAMMER

Con la cruz podrás moverte a la izquierda o a la derecha.
Botón A para pegar con el martillo.

¿Recuerdas ese aparato que a veces hay en ferias, donde uno tiene que golpear con un martillo sobre una base para que luego un balín (o algo parecido) suba y golpee una campana? Bien, pues ésta es una prueba de fuerza y en este evento tendrás que hacer lo mismo aunque no para tocar la campana, sino para evitar que los juggernautas (que se encuentran arriba) bajen.



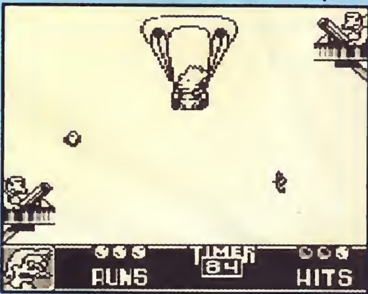


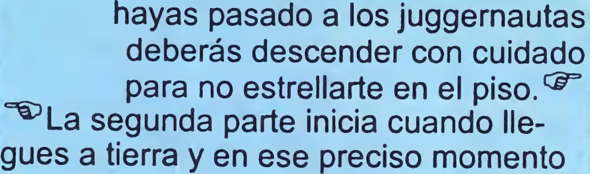
Si logras impedir que desciendan y el tiempo se termina, acumularás una buena cantidad de puntos. Sólo procura irle pegando en orden (1,2,3,4 y 4,3,2,1); sin embargo, si ves que alguno de los cuatro baja más rápido golpea en ese lugar y te regresas a seguir el orden que llevabas. De esta forma podrás ganar el evento.

HERMAN'S MILITARY MINEFIELD MAYHEM

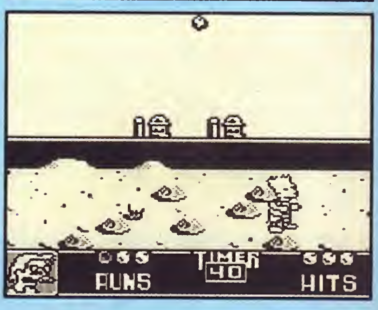
En el paracaídas:
Con la cruz podrás moverte
a la izquierda o a la derecha.
Arriba para frenar el paracaídas.
Abajo para acelerar la caída.
En el piso:
Con la cruz podrás moverte en cualquier dirección.
Los botones A y B no se usan.

Este evento consta de 2 partes: En la primera, al descender en paracaídas, cuida que los enemigos no te toquen al lanzar cuchillos o piedras, porque con 3 golpes el paracaídas se romperá y caerás al vacío. No olvides que cuando hayas pasado a los juggernautas deberás descender con cuidado para no estrellarte en el piso.





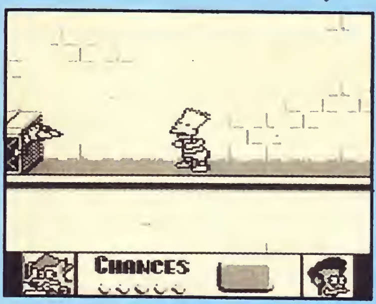
La segunda parte inicia cuando llegues a tierra y en ese preciso momento tu misión será correr hacia el campo de pruebas, cuidando no pisar alguna "mina" porque sólo tendrás 3 oportunidades. También te pueden atacar con globazos de agua y como no podrás brincar, deberás ser cuidadoso y hábil para llegar a la meta. Espera a que los juggernautas te avienten primero un globo para empezar a caminar, pues de esta forma no te pegarán.



THE KWIK-E-MART DOGGIE DODGE

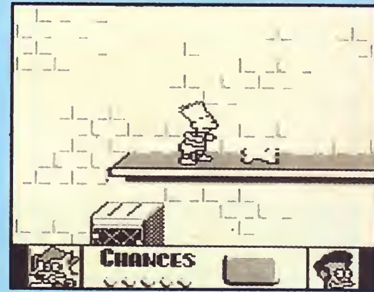
En este evento es en el que podrás acumular mayor cantidad de puntos y aunque parece difícil es más fácil de lo que crees.

Con la cruz podrás moverte
a la izquierda o a la derecha.
Botón A para saltar.
Botón A más derecha o izquierda
para saltar en ambas direcciones.
Botón B para usar el hueso o el
guante antimordidas junto a un perro.



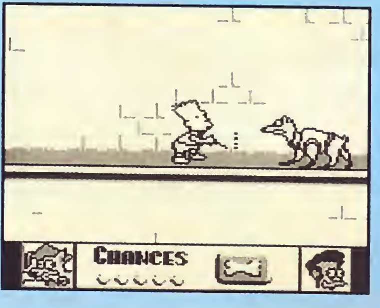


Ahora no enfrentarás a Juggernautas sino a Doggernautas y tu misión será más sencilla si por el camino recoges huesos para perros o guantes antimordidas. Para triunfar debes llegar a la parte más alta de las escaleras sin que ningún perro te muerda. Si no pierdes ninguna opurtunidad te "llenarás" de puntos.

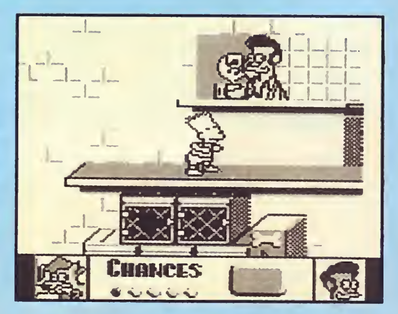


Cuando un perro vaya detrás de ti y tengas hueso y guante, oprime el botón B y el perro quedará como hipnotizado, dirigiéndose entonces al hueso que tú lanzarás, aunque si llega a atacarte cúbrete con el guante y al soltarlo ya no habrá perro.

¡suerte!









La ambición de mucha gente es terrible. El gran Vizier Jaffar ha secuestrado a la princesa de Persia y a ti te ha encerrado en lo más profundo de los calabozos del castillo del desierto, de donde deberás escapar y rescatar a la princesa. No será fácil, pues el Vizier es un mago muy poderoso y peligroso.



Hasta en los lugares más inesperados puede haber una trampa.

Prince of Persia es un juego muy famoso que primero hizo su aparición en formato de computadoras y que debido a su gran éxito ahora aparece en el SNES (anteriormente ya también había salido en el NES y en el Game Boy).



Ojalá no corras la misma suerte que estos presos.

Gran parte del exitazo de este cartucho se debe al gran ingenio que deberás demostrar para resolver los acertijos que se te plantean en cada uno de los 20 diferentes niveles con los que cuenta, y eso sin contar la fabulosa animación que tiene nuestro personaje y a la increíble fluidez con que se manejan los "frames" (imágenes).



No pierdas mucho tiempo luchando, tu tiempo está contado.

Si logras rescatar a la princesa podrás casarte con ella y vivir felices (un final feliz, como debe ser), pero sólo podrás hacerlo si escapas del calabozo-laberinto donde te encuentras encerrado.



Todos los gráficos de este juego te dejarán sorprendido.

En este juego encontrarás infinidad de trampas como hoyos con el fondo cubierto de filosas navajas o guillotinas que se abren y cierran para impedir tu paso, además de tener que enfrentar con sables a los hombres del Vizier Jaffar.

Verás que es muy emocionante no saber qué te depara el destino al ir avanzando por cada nivel, pues podrás descubrir puertas escondidas o dar grandes saltos para llegar de un extremo a otro y en donde en muchas ocasiones sólo las puntas de los pies evitarán que caigas (suena exagerado pero ya lo comprobarás).



Ten cuidado, ya que un salto en falso realmente es muy peligroso.

En fin, no dudamos que muchos de nuestros lectores ya conozcan el juego en alguna de sus muchas versiones y coincidan con nosotros sobre lo interesante de este juego, pero si no lo conoces te recomendamos esta versión para el Super NES, la cual tiene una música estupenda y una animación de "película".

Esta versión, con más duración que las anteriores, te depara horas de entretenimiento, así que apresúrate a jugarlo pues las arenas del tiempo están en tu contra.



El destino de la princesa está en tus manos... y en tu mente.



PAGINA PASSWORDS

ARCHIVO SECRETO DE NINTENDO



THE LEGEND OF THE MYSTICAL NINJA (S. NES)

- BITACORA ETAPA 2

Para comenzar con 278 monedas, 3 sandalias (con las que puedes avanzar más rápido), el abrigo y el arma más poderosa (el yo-yo) con toda tu energía:

zr"G; TV;Rg R/j;9
VX;DD nL+9? ;9+R!
K

- BITACORA ETAPA 3

Para comenzar con 840 monedas, 3 sandalias, 1 pizza, 2 hamburguesas (que restauran tu energía en caso que la pierdas) y el yo-yo con toda tu energía:

mN:ZZ Z?ZZL x$NZI
>pZ22 85WIz ZhWxN
w

- BITACORA ETAPA 4

Para comenzar con 598 monedas, 2 sandalias, 1 armadura de cadenas, 2 hamburguesas, el yo-yo y una vida extra con toda tu energía:

<Om;9 G;9Gx 97%9;
gL9Q8 #X9;M 9="G/
+

BITACORA ETAPA 5

Para comenzar con 318 monedas, 3 sandalias, un casco de hierro, 1 armadura de cadenas, 1 pizza gigante, 1 hamburguesa, el yo-yo y una vida extra con toda tu energía:

;1Q88 :n8Dz !-68:
z?8R9 ZP!hX 9:!DD
=

BITACORA ETAPA 6

Para comenzar con 242 monedas, 1 casco de hierro, 1 armadura de cadenas, 3 sandalias, el pasaporte, el yo-yo, y una vida extra con toda tu energía:

Mn>6z D:z-8 Lx-w6
D#zgB LYw6I z6L-X
3

BITACORA ETAPA 7

Para comenzar con 200 monedas, 2 sandalias, el yo-yo y toda tu energía:

ty/?? Kj??# rKY?M
28?>> p:?M; ?MBYT
B

BITACORA ETAPA 8

Para comenzar con 710 monedas, 3 sandalias, el yo-yo y el doble de tu energía completa:

BHHwX w6q3v 3vTqd
82qpp >gndt qdn3r
%

BITACORA ETAPA 9

Para comenzar con 220 monedas, 2 sandalias, el yo-yo y toda tu energía:

jQZZW VXWWB !dDWh
<rW55 !2Wh3 WhZtd
Z

Max

THE LOST VIKINGS (S. NES)

JVBF LBCZ BB5BB
SVB2 LBPZ BH5BD
SVCD B8MB SO5BG
RBCY 38C7 SWZBJ
RBDF 3747 SRZBL
O3D! 37T7 SJ2BN
53FB HXVD 4PPBQ
X3FZ G5ND RJPBS
ZLFT Q5K1 Q5WBV

D5GZ P!NH !ZPLX
X7HQ NJJH FDPVZ
1ZH9 SJTK FJ5V1
87JS !JKT YF2V3
SVJ2 LDYZ CM5M5
SLPT GGTX CH4B7
JPG5 BD8D 4Z3B9
S6PS LK!J 6H5CB
1ON6 THH2 ND54D

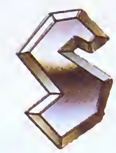
1OPP TH82 NS54G
1FYY GMW2 NN54J
1DVF GJW2 R558L
5W77 S2KK 1F5MM
JF8F C9VV D3LCQ
HVPX 3H4Q D71CS
WCQL V1QL PJGHV

Scott

*(Al final de cada Password aparece el nombre de nuestros investigadores secretos)

CURSO

Nintensivo



Si te has atorado en alguna pista de los circuitos avanzados, lee los tips que te damos en la segunda parte de este Curso Nintensivo.

En el número anterior vimos las 2 primeras copas (Mushroom y Flower) y ahora veremos las 2 últimas:

STAR CUP

KOOPA BEACH 1



La primer pista de esta Koopa (perdón, copa) se corre sobre una superficie de arena, lo que hace que muchos coches pierdan fácilmente el control (la princesa, Yoshi, Bowser y Donkey son los más afectados). También debes tener mucho cuidado con las partes donde hay agua, ya que en lo más obscuro te hundes, y si tardas mucho en salir, Lakitu te sacará quitándote 2 monedas. ➲









➲ 1.-Al pasar por el agua siempre pierdes un poco de velocidad, así que lo mejor es tratar de usar las rampas amarillas; si no las hay, da un pequeño salto con L ó R.

CHOCO ISLAND 2



¡Otra pista con superficie de tierra suelta!



➲ 1.-Este es un atajo que puedes tomar con hongo o estrella; inclusive, si has perfeccionado el "arranque turbo" (truco de Spot en el número pasado), puedes ir por aquí desde la arrancada.

2.-Al igual que en las partes con grava suelta, en el lodo tiendes a perder mucho el control; al pasar por aquí trata de hacerlo en línea recta, siguiendo la ruta que te indicamos.

3.-Usa en esta recta el hongo o la estrella.

VANILLA LAKE 1

STAR CUP VANILLA LAKE 1

➲ Sin duda esta copa se distingue por sus pistas difíciles y resbalosas, pero aunque Vanilla Lake sea de hielo es menos resbalosa que Choco Island. Sin embargo, es recomendable bajar un poco la velocidad a la hora de tomarlas.



1.-En todas las pistas de Vanilla Lake 1 encontrarás pequeños cuadritos de hielo que rompes al chocar contra ellos y que te frenan un poco. Recuerda dónde están los que ya hayas roto para que en las siguientes vueltas pases por ahí o, si vas abajo del primer lugar, trata de irte atrás de los que van adelante de ti. ➲

➲ 2.-Si te abres mucho para tomar esta curva, salta el pequeño lago para evitar que frene tu impulso, o caer en él.

Podrás eliminar todos los hongos, caparazones y demás objetos que te dejan tus contrincantes, dándoles con los caparazones.



SPECIAL CUP

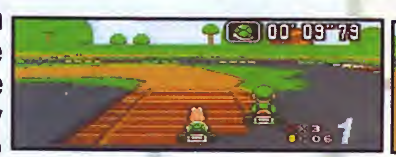
DONUT PLAINS 3

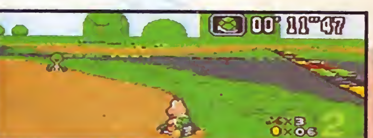


⊂1.-Si vas con cualquier corredor que no sea Bowser ni Donkey Kong, puedes pasarte por el pasto para ganar un poco de tiempo.



2.-Al pasar por este puente brinca con L ó R la parte rota para que no te reste velocidad; también puedes aprovechar ese brinco para ejecutar el "Power Slide" y tomar la curva que está adelante.⊃

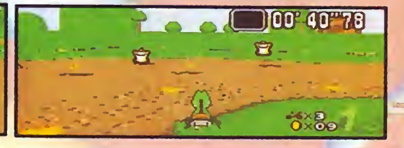




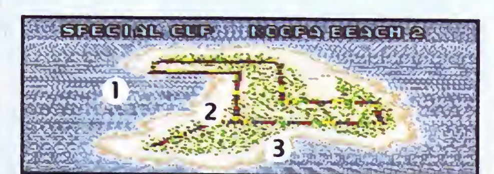
⊂3.-Al tomar esta curva trata de hacerlo pegado al riel, así evitarás ser agarrado por los topos que están en la parte "de afuera" de la curva.

4.-En este par de curvas es donde más ventaja le puedes sacar a tus rivales; el secreto para hacerlo es tomar las curvas lo más cerca de las barreras de contención y en línea recta.⊃





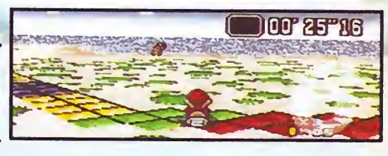
5.-Usa tu hongo en esta línea recta.



KOOPA BEACH 2

1.-Recuerda que en las partes claras del agua tú puedes pasar, aunque debes tener muy buena vista, ya que aquí hay muchas partes obscuras dispersas. Trata de recordar dónde están.⊃



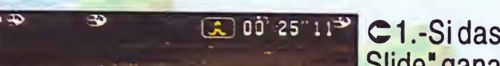


2.-Si obtienes plumas en la ruleta, podrás saltar esta parte y ganar tiempo y posiciones.⊃



⊂3.-Usa el hongo o Starman en línea recta por aquí.

GHOST VALLEY 3



⊂1.-Si das esta vuelta con "Power Slide" ganarás mucho tiempo, además de que es un poco más fácil.

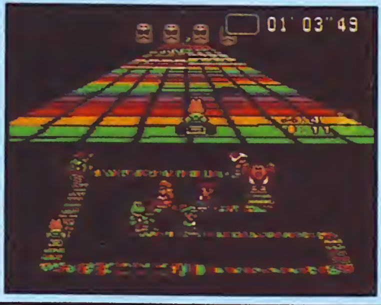
2.-Tomar este Zipper puede ser un arma de 2 filos, ya que si no vas en línea recta seguramente caerás en los hoyos o fuera de la pista; pero si lo haces correctamente ganarás posiciones.⊃

3.-Usa tu hongo aquí.



Si quieres hacer más fácil tu recorrido, haz lo siguiente: Empieza con los 2 jugadores y al que consideres peligroso déjalo que pierda en las 3 primeras pistas porque así, además de tener un contrincante menos, saldrán menos obstáculos en las pistas.







¿Notas la diferencia?

VANILLA LAKE 2





1.-Pásate por la orilla izquierda al principio; si traes un plátano o concha verde, déjala en el hueco y seguramente un enemigo chocará con ella.



2.-Pásate por la parte de afuera de esta curva, saltando las pequeñas partes de agua.

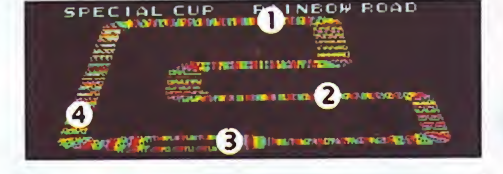
3.-Aquí también salta la parte del agua y pasa lo más cerca de la orilla izquierda para evitar los pequeños cuadritos en las primeras 2 vueltas.





¡Ahora sí! Prepárate a entrar al último circuito de Mario Kart. Te queremos decir que éste es un circuito difícil, ya que siempre que salgas de la pista caerás al vacío, así que te recomendamos hacer el máximo de puntos posibles en las pistas anteriores para que no sea necesario llegar en primer lugar en ésta.

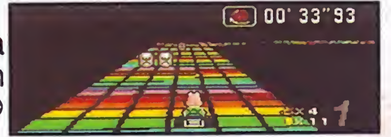
RAINBOW ROAD



1.-Como ahora las caras de piedra hacen que pierdas el control al tocarlas, es lógico que debemos evitar todo contacto con ellas; éstas las puedes pasar por el hueco que hay en el centro.

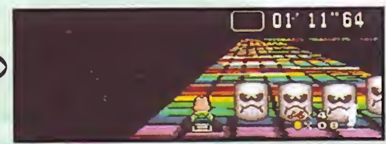


2.-Estas pásalas en zig-zag; primero por la derecha y luego por la izquierda, aprovechando esta última maniobra para tomar la curva con mayor facilidad, aunque tienes que bajar la velocidad.



3.-Aquí tienes que orillarte con mucho cuidado. Si te vas por el camino de la derecha verás 2 cuadros con el símbolo de interrogación, aunque nosotros te recomendamos el camino de la izquierda porque así aprovecharás para tomar mejor la siguiente curva.

4.-Estas caras también pásalas por cualquiera de las orillas.



¡Muy bien! Lo hemos logrado (¡Claro! ¿es que nuestra ayuda no cuenta?) Por haber terminado la última pista, ya tienes el título de "Super Mario Kart Expert", pero ahora es tiempo de demostrar que mereces ese título, ya que una nueva categoría se abre para ti: "150cc", donde los contrincantes son son más dificiles que antes. Esperamos que con lo que te hemos enseñado termines también esta categoría.

Sólo nos resta desearte buena suerte en esta nueva categoría.









BATTLE CLASH

Para todos aquellos que tienen Super Scope, Battle Clash es un juego con mucha acción donde debes luchar contra unos poderosos robots que han invadido la Tierra; gran acción y efectos especiales harán que te mantengas al borde del asiento.



SUPER NINTENDO®
ENTERTAINMENT SYSTEM

NCAA BASKET BALL

Este es un juego de Basquet Ball muy realista, ya que además de incluir equipos universitarios, tiene una perspectiva única, debido al increíble sistema de escala y rotación del Super NES, además de que los personajes son digitalizados.



SUPER BATTER UP

Super Batter Up brindará horas de entretenimiento a los aficionados del béisbol, ya que puedes escoger entre 3 diferentes estadios y 26 equipos para competir contra un amigo o contra la computadora en juegos de temporada, un real hit.

DEATH VALLEY RALLY

El correcaminos continúa con su interminable lucha contra el coyote, y ahora debe escapar de 5 diabólicas máquinas inventadas por este último y esparcidas por el desierto; con famosas secuencias y gráficos sacados de las mismas caricaturas.



DINO CITY

Mientras 2 niños se encontraban jugando en el laboratorio de su padre, fueron enviados a un mundo habitado por animales prehistóricos, es ahí donde deciden ayudar a los dinosaurios en su lucha contra un poderoso enemigo conocido como Mister Big.



WINGS 2

Wings 2 te pone al mando de los clásicos aviones biplanos utilizados en la Primera Guerra Mundial; tu misión es la de proteger una pequeña zona francesa de los ataques alemanes ¿luchar contra el Barón Rojo? sólo tu habilidad lo dirá.



ADDAMS FAMILY

Me dijeron que en Portrait Gallery hay 3 vidas escondidas. ¿Dónde están?
CRISTINA FUENTES
Bucatamanga, Colombia

Te informo que no sólo hay 3 vidas escondidas, sino también una bola de beisbol y un corazón. Todos estos objetos los encontrarás en Lower Gallery. Ahí verás que las alfombras de piel de oso lanzan pequeños ositos. Sin embargo, hay una que no lo hace. Métete sin miedo en su boca y encontrarás las 3 vidas escondidas junto con los elementos que ya mencioné.

Max

CONTRA 3

¿Cómo puedo eliminar al jefe de la etapa 4?
SOLEDAD DEL PINO
Santiago, Chile

Mantente pegada al costado izquierdo saltando de misil en misil, colgada lo más alto posible para que no te toquen. Cada vez que puedas salta y dispara en diagonal hacia el cañón de abajo. Después de destruirlo, salta y dispárale al cañon de arriba y el campo de fuerza de la nave desaparecerá. Ahora tus disparos podrán dañarlo, no te desesperes, ya que los misiles los destruirán sin que tu dispares.

Max

T.M.N.T. IV

¿Cómo puedo derrotar a Rahzar y a Tokka, jefes del tecnódromo, en la escena 4?
MARCELO SEPULVEDA
Caracas, Venezuela

Para deshacerte de estos molestosos enemigos ubícate en la esquina inferior derecha y mantente atacando. Concéntrate primero en Rahzar, ya que es el más fácil de vencer. Luego, sigue con Tokka, pero éste no es tan fácil de eliminar como el anterior. Sin embargo, no te preocupes, ya que usando la técnica anteriormente mencionada, no tendrás mayores problemas en acabar con él.

Max

ARCANA

¿Pueden decirme la mejor forma de utilizar las 500 piezas de oro al comienzo de este juego?
ALEJANDRO GOMEZ
Bogotá, Colombia

No gastes mucho oro en Ariel y Teffa, ya que te abandonarán durante tu recorrido. Sólo cómprales una daga a cada uno. Luego, asegúrate de comprar el anillo del retorno para poder escapar de los calabozos si estás en problemas. Lo que te quede, gástalo en hierbas y medicina, te serán muy útiles. No olvides hablar con el alquimista, él te dará información de vital importancia.

Max

SUPER MARIO WORLD

¿Cómo encuentro la llave secreta para el Star Road en Vanilla Secret 1?
RAQUEL CAPRIO
Montevideo, Uruguay

Aquí no encuentras ninguna llave secreta, lo que ecuentras es una salida secreta. Para hayarla, debes entrar como Mario con Capa. Sube hasta una plataforma donde econtrarás un trampolín. Abajo de éste hay suficiente espacio para tomar vuelo y volar. Hazlo y dirígete al costado izquierdo, en donde encontrarás un tubo verde. Métete a él y te encontrarás con un Charging Chuck, el cual es el único obstáculo entre tú y la salida secreta.

Max

CONTRA III

¿Tiene final este juego, si se desarrolla en un nivel de gran dificultad?
FREDY RIVERA
Cali, Colombia

Si, tiene final, al terminarlo difícil. Esta característica es típica de los juegos de Konami en los cuales si los terminas fácil o normal no aparece nada. Te aconsejamos que lo termines en difícil. Al hacerlo en un nivel de mayor dificultad, aparecerá toda la historia relacionada con el juego. Esto lo podemos apreciar en T.M.N.T. IV, Batman Returns, Tiny Toon, Street Fighter II, etc.

Scott

INVESTIGADORES

Quisiera saber quiénes son Axy, Spot, Fox y Max y si esos son sus nombres reales.
DAVID OJEDA
Caracas, Venezuela
JOSE EDUARDO SOLIS C.
Santiago, Chile

Axy y Spot son los principales investigadores de Club Nintendo. Ellos son los encargados de desarrollar los Cursos Nintensivos, Los Retos de Mario y El Control de los Profesionales. Fox y yo nos encargamos, junto a otros pilotos (investigadores), de las secciones Club Nintendo Responde, Página Passwords y otras. En cuanto a los nombres, por supuesto que no son reales, son sólo pseudónimos. Es una especie de código interno para poder identificarnos mejor.

Max

T.M.N.T. II

¿Hay alguna clave, password o warp zone para este juego?
CARLOS ANDRES PINILLA MONTOYA
Bogotá, Colombia

Si, en este cartucho hay una clave para poder seleccionar etapa e incluso tener más vidas. Esta consiste en que cuando prendes el juego, luego de que aparezcan las letras de las licensiaturas, es decir cuando aparece "Teenage Mutant Ninja Turtles II, The Arcade Game" y tengas que seleccionar entre 1 o 2 jugadores, debes presionar B, A, B, A Arriba, Abajo, B, A, Izquierda, Derecha, B, A y Start. Para tener un buen resultado, debes hacer esta secuencia durante la pantalla mencionada, y no después que empiece la demostración.

Scott

TRANSFORMADORES

Ví en una tienda un transformador-convertidor de juegos de PC para Super NES. ¿Es original de Nintendo?
FERNANDO GORINI
Rosario, Argentina

Nintendo nos mantiene al tanto de todas sus nuevas creaciones y lo que mencionas no está entre ellas. Además, nos hemos enterado de que existen adaptadores, como los de Super NES a NES, que tampoco están registrados por Nintendo. El único transformador que esta prestigiosa compañía piensa producir a futuro es el convertidor de juegos NES a Super NES.
En nuestra "Bola de Cristal" te seguiremos manteniendo informado de todo lo que ocurra con los nuevos productos de Nintendo.

Max

STAR FOX

¿Cómo puedo llegar al "Hoyo Negro"
DARIO CAMPAGNOLI G.
Barranqueras, Argentina

Esta ha sido una interrogante que muchos amigos nos han planteado, no sólo tú.
Pues bien, aquí está la respuesta para este desconcertante misterio: la forma más fácil de llegar está en la "Zona de Asteroides" del nivel 1, debes avanzar en tu recorrido destruyendo a todos los enemigos y asteroides que se crucen por tu camino, y dándole batalla a los que te la ofrescan, cuida mucho tu energía, ya que si ésta es mínima, arruinará el truco.
Cuando llegues al lugar en donde están las barras de asteroides, debes tener mucha precaución, dispara al asteroide del centro y verás como te abren paso, luego con la próxima barra ejecuta lo mismo, al llegar a la última barra no destruyas su centro, debes estrellarte con él y delante de ti, al lado inferior izquierdo de tu pantalla verás un asteriode gris que tiene una cara sonriente, dirige tu nave hacia él para estrellarte y serás enviado al "Hoyo Negro". Esta es una especie de "Warp Zone", ya que al salir de ella por los diferentes anillos de salida podrás comenzar en otra etapa de otro nivel. El momento en que decidas salir determinará la etapa en donde vas a seguir jugando.
Inpecciona el "Hoyo Negro" por tu propia cuenta. Te encontrarás con muchas sorpresas.

Max

Y NO OLVIDES ENVIAR TUS PREGUNTAS, SUGERENCIAS Y TRUCOS PARA LA REVISTA A:
EDITORIAL ANDINA
AV. EL GOLF # 243
SANTIAGO CHILE



WOLVERINE™

X-MEN®

¡EN UNA MEGA BATALLA VS. SABRETOOTH™ Y MAGNETO™!



¡Saca tus mortales garras de Adamantium en momentos difíciles!



Con el aparato de Psylocke llama a Havok cuando tu energía esté baja.



Tu habilidad acuática te ayudará... hasta que tu aire se acabe.



¡Entra en la fortaleza impenetrable a buscar a Sabretooth!



¡Que no te absorban las cabezas metálicas de Magneto!

Atrapado por sus archienemigos en una isla desierta, Wolverine ahora debe enfrentar la batalla de su vida.

Poderes mutantes, incluyendo su habilidad curativa regenerativa, su esqueleto de Adamantium y sus filosas garras retráctiles, hacen de Wolverine un terrible adversario, pero... ¿Finalmente ha llegado a su combate contra Sabretooth y el diabólico Magneto? Al calor de la batalla, sus amigos Hombres X®, Havok™, Jubilee™ y Psylocke™ harán la diferencia.

Prepárate para la batalla de los Hombres-X más excitante e impredecible de todas.

Licenciatario de Nintendo para jugarse en el



LJN LTD.®





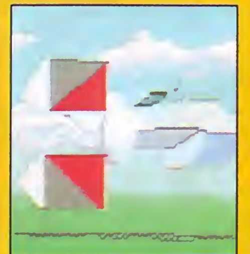
¡¡Ellos tienen el secreto!!

CLASIFICADOS



STAR FOX

En el número anterior te presentamos este fabuloso juego, ahora te entregamos las mejores estrategias para acabar con cada uno de los jefes de los diferentes niveles.



CORNERIA Etapa 1-1
Enemigo: ***ATTACK CARRIER***
Estrategia para eliminarlo: Ataca primero a su lanza cohetes, cuando la entrada de éste comience a ponerse roja y amarilla. Cuando lo destruyas, sigue con los cuadrados de los costados y finalmente con la nave principal.



ASTEROID Etapa 1-2
Enemigo: ***ROCK CRUSHER***
Estrategia para eliminarlo: Dispara a los rombos que están en sus costados cuando estos vuelvan hacia ti y se tornen rojos. Cuando destruyas estas dos secciones, concentra tu ataque en el punto rojo central.

ARMADA ESPACIAL Etapa 1-3
Enemigo: ***ATOMIC CORE***
Estrategia para eliminarlo: Destruye primero a los electrodos que están en sus costados. Cuando el corazón quede descubierto, dispárale constantemente hasta que se destruya.



METEORO Etapa 1-4
Enemigo: ***DANCING INSECTOR***
Estrategia para eliminarlo: Dispára hasta que sus patas se levanten. No le harás daño, hasta que éstas estén rojas. Esquiva su ataque frontal y sus bolas de fuego, cuando elimines sus patas, ataca su zona central.



VENOM Etapas 1-5 y 1-6
Enemigo: ***PHANTRON***
Estrategia para eliminarlo: Dispárale sólo cuando se divida en tres partes. Ojo, ya sólo una de estas partes puede recibir daño. Cuando cambie de forma, concentra tu ataque en el punto azul que tiene en su cabeza.

LOS ENEMIGOS DE LAS ETAPAS 2-1 Y 2-2 SON LOS MISMOS DE LA ETAPA 1-1 Y 1-2, ASI QUE DEBERAS USAR LAS MISMAS TECNICAS DE ATAQUE PARA ELIMINARLOS.

TITANIA Etapa 2-3
Enemigo: ***PROFESSOR HANGAR***
Estrategia para eliminarlo: Destruye a los androides que están sus costados, cuando lo hayas hecho, concentra tu ataque en el enemigo principal, tu mejor arma aquí, será la paciencia.





SECTOR Y Etapa 2-4
Enemigo: ***PLASMA HYDRA***
Estrategia para eliminarlo: Tu punto de ataque deben ser las tenazas que están al final de los tentáculos, sólo podrás dañarlos cuando se abran, apresúrate ya que si le das tiempo volverá.

VENOM (Espacio) Etapa 2-5
Enemigo: ***METAL SMASHER***
Estrategia para eliminarlo: Cuando te acerques demasiado a él, usa retrocohetes ya que si no, te aplastará. Dispara al punto amarillo de sus dos secciones.





ANDROS Etapa 2-6
Enemigo: ***GALACTIC RIDER***
Estrategia para eliminarlo: Atácalo sólamente cuando abra su puerta, utiliza todas las bombas novas que puedas.



CORNERIA Etapa 3-1
Enemigo: ***DESTRUCTOR***
Estrategia para eliminarlo: Centra tu ataque en los domos protectores de los cañones, cuando los hayas destruido, dispara a hacia los cañones, sólo cuando éstos estén vueltos hacia tí.

ASTEROIDES Etapa 3-2
Enemigo: ***BLADE BARRIER***
Estrategia para eliminarlo: No le dispares cuando sus aspas estén en movimiento, tus disparos rebotarán hacia tí. Dispara hacia las secciones azules de las naves, si te atrapa su rayo tractor, presiona "L" o "R".



FORTUNA Etapa 3-3
Enemigo: ***MONARCH DODRA***
Estrategia para eliminarlo: Dispárale a su cola cuando te esté dando la espalda. Cuando te de la cara, dispárale bombas nova y atácalo con todo tu poder. Usa retrocohetes cuando te enbista.





SECTOR Z Etapa 3-4
Enemigo: ***ATOMIC BASE II***
Estrategia para eliminarlo: Es igual que la de Atomic Base I, sólo que aquí los electrodos se regeneran después de apagarlos. Cuando el núcleo se abra, atácalo con bombas nova.



MACBETH Etapa 3-5
Enemigo: ***SPINNING CORE***
Estrategia para eliminarlo: Dispara a las secciones amarillas del corazón que están en la parte baja de éste. Cuando se transforme, concentra tu ataque en su parte inferior.

VENOM Etapa 3-6
Enemigo: ***GREAT COMMANDER***
Estrategia para eliminarlo: Para vencerlo ataca sus tres secciones, una por una. Cuando una esté destruída, continúa con la otra.





Enemigo: ***ANDROSS***
Estrategia para eliminarlo: Queremos dejártela a tí, ya que no queremos quitarte el dulce sabor de destruirlo por tu própia cuenta.
¡¡SUERTE!!

La bola de cristal



Una de las noticias más importantes de los últimos años, en lo que a videojuegos se refiere, fue la que realizó el presidente de Nintendo Co. de Japón, Hiroshi Yamauchi, al anunciar la introducción de dos formidables novedades: el Chip SFX (súper efectos) y el CD-ROM, ambos para el Súper NES. Por cierto que el CD-ROM, poderoso procesador de 32 Bit, está ya muy avanzado y se espera que muy pronto salga a la venta.

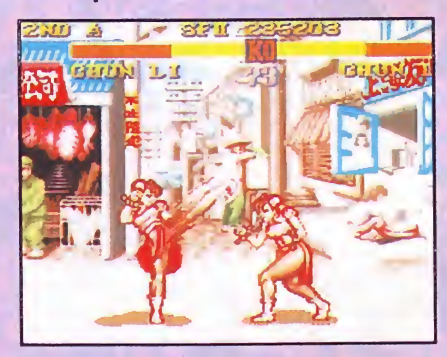


Una muestra de lo que puede hacer el Chip SFX.

Y como se esperaba, este fabuloso anuncio creó una serie de comentarios por parte de los licenciatarios, que como sabemos son parte importante y vital del éxito de Nintendo. Por ejemplo, Konami opinó que con el Chip SFX ahora se podrán lograr efectos que ayudarán a darle más realismo a los juegos, dándoles así un mejor "Soft" a los videojugadores; sin embargo, permaneció al margen sobre el CD-ROM, siendo esto muy raro ya que Konami siempre apoya a Nintendo en sus decisiones.



Konami siempre se ha distinguido por darle un uso muy inteligente a la rotación y escala del SNES. ¿Te imaginas ahora con el Chip SFX?



¿Podría venir S.F.II Champion Edition al CD-ROM? Nadie lo sabe, la última palabra la tiene Capcom.

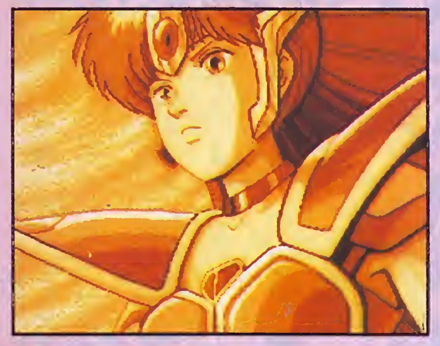
Capcom, por su parte, afirmó que el Chip SFX es un gran avance técnico de Nintendo con el que los programadores realizarán efectos nunca antes vistos, pero tampoco dijo algo acerca del CD-ROM. Esto no es raro en Capcom, pues son muy reservados en cuanto a sus proyectos futuros y rara vez hablan de ellos. Data East consideró que estos avances son muy importantes, ya que la introducción de la tecnología Risc (en el Chip SFX) se está realizando casi al mismo tiempo que se ha empezado a usar en algunos juegos de Arcadia, y que con la aparición próxima del CD-ROM 32-Bit mucha gente que no tiene Nintendo muy pronto comenzará a adquirirlo.



Data East ha manifestado su apoyo a Nintendo por el lanzamiento de su Chip SFX para los cartuchos de Super NES.

Telenet es otra compañía que está muy entusiasmada con la aparición del CD-ROM, ya que ellos son la empresa más fuerte en el desarrollo de juegos para este tipo de sistemas, y aunque ya han realizado 2 juegos para el SNES (Valis IV y Pyscho Dream) su mejor campo de acción lo encuentran en el formato del CD. Por lo tanto, no será raro que entre los primeros juegos que aparezcan cuando sea lanzado el CD-ROM, esté alguno hecho por Telenet ¿Valis V? Quizás.

No crean que los fans de los RPG han sido excluidos, las compañías más importantes también hicieron declaraciones al respecto.



¿Puedes imaginarte este tipo de cinemas con animación como si fueran caricaturas? Eso es algo que Telenet hace muy bien.

Enix piensa que el Chip SFX es muy bueno para dar mayor realismo a los juegos, aunque todavía no saben si su próximo Dragon Quest aparezca en CD-ROM. Square, por el contrario, planea ya la producción de su Final Fantasy para el CD-ROM (parece que los 16 megas que usaron en F.F.V. no fue suficiente), asegurando que este será un RPG largo y de una gran calidad, de lo cual no tenemos dudas.



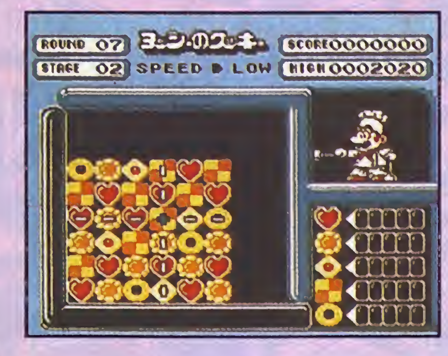
Los fans de los RPG no han sido olvidados por los productores de juegos para el CD-ROM.

Aquí es oportuno mencionar que sólo damos el punto de vista de algunos licenciatarios, pero muchísimos más están entusiasmados con los proyectos de Nintendo, entre ellos Irem, Imagineer, Taito, Namco, Game Arts, Bandai, Wolf Team y muchas otras compañías que son muy conocidas en el mercado americano.

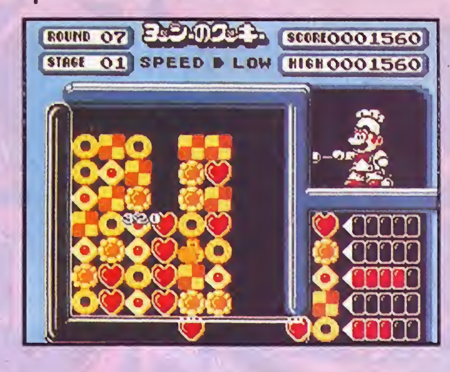
Otro juego de Yoshi para el NES y Game Boy.

Nintendo se encuentra trabajando en otro videojuego para el NES y GB en el que el héroe sea el amigo dinosaurio de Mario y Luigi: Yoshi.

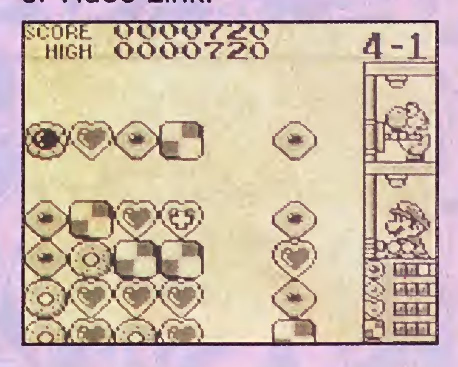
Como sabes, este simpático personaje, que ya había hecho su aparición en un juego que lleva su nombre, hace su segunda aparición en este juego para el NES que posiblemente lleve el título de "Yoshi's Cookies".



En esta ocasión Yoshi deberá acomodar las galletas que son cocinadas por Mario, de forma que todas las galletas que son del mismo tipo queden alineadas. La acción de este cartucho nos recuerda un poco a sus ya clásicos juegos de Nintendo como Dr. Mario y Yoshi, aunque claro que este juego tiene diferencias que de todas formas prometen el mismo nivel de entretenimiento que los anteriores.

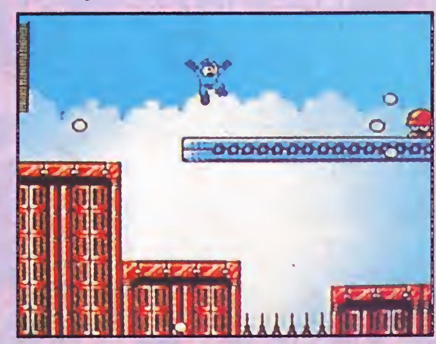


Y para no fallar a la costumbre, Nintendo se encuentra realizando la adaptación de este juego para el GB; el objetivo es el mismo, pero prevee que en esta versión no sea el clásico duelo de 2 jugadores como en el NES. En la versión del GB podrán participar hasta 4 jugadores mediante el Video Link.



¡MEGAMANIA!

Esta noticia va para los Megamaniácos. Mega Man 5 para NES ya está circulando, y muy bien por las tiendas, con más y mejor acción.



Mega Man 5 para NES, será todo un éxito.



¡CUIDATE!

El próximo número será un gran golpe



¿Querías que habláramos de juegos clásicos? En este fabuloso Curso Nintensivo encontrarás las estrategias de tu entrenador Club Nintendo para noquear a MR. Dream.

ADEMAS



Este Curso Nintensivo será tu aliado, porque la batalla continua con Batman Returns para tu sistema NES.



En el próximo número te daremos mucha Información Supernessesaria de Tiny Toon "Buster Bust Loose", un juego lleno de acción.





Tu entrenamiento continúa. Esta vez con Zangief. Todas las tecnicas de Lucha y golpe de este personaje.

...Como siempre nuestras secciones permanentes: Club NIntendo Responde, S.O.S., Dr. Mario, Mariados, etc.

¡REGALO!
SENSACIONALES POSTERS
BATMAN RETURNS Y CONTRA III



¡¡ATENTOS!!
TENEMOS UNA INCREIBLE SORPRESA PARA USTEDES

¡NO TE PIERDAS EL PROXIMO NUMERO!


C&M
VIDEO
POR LA PRESENTACION DE
ESTE AVISO OBTIENES
UN 5% DE DESCUENTO
OFERTAS
SUPER NINTENDO
SUPER MARIO PAINT $ 46.500
SUPER SCOPE $ 43.500
AMERICAN STREET FIGHTER $ 49.500
STARFOX $ 51.900
SUPER NES c/ MARIO SUPER MARIO WORLD $ 112.900
CLEANING KIT (para Super Nintendo) $ 7.900
NINTENDO
BATMAN RETURN $ 37.900
HOME ALONE II $ 39.900
AMERICAN GLADIATOR $ 33.800
CHALLENGE SET $ 65.900
CLEANING KIT $ 6.900
• RECIBIMOS JUEGOS EN PARTE DE PAGO (SOLO POR JUEGOS).
• C&M SE RESERVA EL DERECHO DE SELECCIONAR Y RECHAZAR ALGUNOS DE LOS JUEGOS QUE SE RECIBAN.
• Avda. Manquehue # 477 (entrada principal Marmentini Letelier)
Fono: 2115 213 anexo 26 - ARRIENDOS.
• Ricardo Cumming 2295 Fono: 6969393 - SOLO VENTAS



LLEVA ESTA CARRERA DONDE TU QUIERAS.
F-1 RACE DE GAME BOY.
DOT MATRIX WITH STEREO SOUND
BATTERY
Nintendo GAME BOY TM
SELECT
START
B
A
GARANTIA NINTENDO
Nintendo
GARANTIA NINTENDO
Si eres acelerado, tu juego es el F- 1 RACE de GAME BOY. Imagínate, con el GAME BOY tu puedes competir en esta carrera sin salir de tu pieza, o en el living, o en el patio o en el lugar que tu quieras. Ponte al volante, toma la delantera y acelera a fondo con el F-1 RACE de GAME BOY.
ESTE EQUIPO GAME BOY INCLUYE:
• FONOS STEREO • UN JUEGO: TETRIS • ADAPTADOR PARA DOS PERSONAS • 4 PILAS.
GAME BOY
TOMA EL CONTROL DE PODER.
TOMA EL CONTROL DE NINTENDO.
Nintendo
CHILE H. BRIONES S.A.- AV. LAS AMERICAS 585 CERRILLOS TEL: 5579357 FAX 5576509 SANTIAGO • H. BRIONES IQUIQUE S.A. - MANZANA 11, GALPON 13, ZONA FRANCA - TEL: (057) 421553 - 428719 FAX:(057) 429406. • H. BRIONES ARGENTINA S.A.- AV. CORDOBA 1539 1-A TEL: (541)8127322 - 428669 FAX: (541)8127322 BUENOS AIRES.